576 KByte

Számítástechnikai magazin

318,-Ft

VIII.évfolyam, 2.szám, 1997. február

SZÁGULDÁS

A sebesség megszállottjai kiszáguldhatnak a világból a NASCAR 2., DAYTONA USA és a SEGA RALLY segítségével

Fantasy

Új forradalom a szerepjátékok világában:

HEROES OF MIGHT AND MAGIC II

DIABLO

ÖSSZECSAPÁS

Hatalmas kihívás a középkor (LORDS OF THE REALMS 2.), az I. világháború (FLYING CORPS) és az űrkorszak (STAR GENERAL) idején

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

SNES

HARDWARE

SNES BASIC SET: SNES ALAPGÉP + 1 CONTROL PAD	19999

AMERIKAI CARTRIDGE-OK

ADDAMS FAMILLY	5900	FIRE POWER 2000	5900
AMAZING TENNIS	5900	HOLE IN 1 GOLF	5900
AXELAY	5900	KENDO RAGE	5900
BEST OF THE BEST C.K.	6900	OPERATION LOGIC BOMB	5900
BONKERS	6900	PUSH OVER	3500
COOL WORLD	6900.	STARFOX	5900
CRAZY CHASE	5900	SUPER STRIKE EAGLE	9900
D FORCE	5900	THE UNTOUCHABLES	5900
DOUBLE DRAGON V	9900	ULTIMATE FIGHTER	5900
F ZERO	5900	UN SQUADRON	5900

PAL CARTRIDGE-OK

BEAVIS & BUTTHEAD	9900	PINOCCHIO	14900
BIG SKY TROOPER	11900	PREHISTORIC MAN	9900
BLAZING SKIES	5900	PRINCE OF PERSIA 2	13900
BOOGERMAN	12900	REAL MONSTERS	9900
BRUTAL	9900	REVOLUTION X	12900
DEEP SPACE 9	13900	SECRET OF EVERMORE	HIVJ
DONKEY KONG COUNT.	12900	SOCCER KID	9900
DONKEY KONG COUNT.2	14900	SPAWN	11900
DONKEY KONG COUNT.3	14900	STREET FIGHT. ALPHA 2	12900
DOOM	9900	SUPER MARIO ALL STARS	9900
EARTHWORM JIM	12900	SUPER PUTTY	5900
GHOUL PATROL	7900	SUPER TURRICAN 2	12900
INCREDIBLE HULK	10900	THE MASK	11900
KILLER INSTINCT	9900	THEME PARK	11900
LEMMINGS 2 TRIBE	9900	TRUE LIES	9900
LOST VIKINGS	9900	YOSHI S ISLAND SUP. MARIO 2	14900
MOHAWK & HP JACK	HIVJ	WEAPONLORD	12900
NBA LIVE 97	14900	WORMS	12900
PAPERBOY 2	5900	WWF RAW	5900
PARODIUS	6900		

GAME GEAR

JÁTÉKOK

F1	8900	SONIC SPINBALL	4900
ITCHY SCRATCHY GAME	3900	SPACE HARRIER	5900
MEGA MAN	7900	VR TROOPER	7900
POWER DRIVE	7900	WIZARD PINBALL	8900
PRIMAL RAGE	7900	WWF RAW	5900
SONIC DRIFT RACEE	7900		

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET: GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	11999

JÁTÉKOK

4 IN 1 FUNPACK II	3900	NIGEL MANSELL	6900
ALADDIN	6900	OBELIX	6900
ASTERIX	6900	PINBALL MANIA	5900
CASPER	6900	PINOCCHIO	7900
DENNIS THE MENACE	6900	POP UP	2900
DIG DUG	2900	PRIMAL RAGE	6900
DONKEY KONG LAND	6900	RACE DAYS	6900
DONKEY KONG LAND 2	7900	ROBOCOP VS TERM.	6900
FIFA SOCCER 97	7900	SMURFS 2	7900
FIST OF NORTHSTAR	5900	STOP THAT ROACH	2900
GAUNTLET II	3900	STREET RACER	6900
HAL WRESTLING	2900	SUPER BATTLE TANK	6900
IRONMAN XO MANOWAR	6900	SUPER MARIO LAND 2	6900
JUNGLE STRIKE	6900	SUPER MARIO LAND 3	6900
KIRBY'S DREAM LAND	6900	SUPER MARIO PICROSS	5900
KIRBY'S DREAM LAND 2	6900	TARZAN	6900
KIRBY'S PINBALL LAND	5900	TRUE LIES	6900
LION KING	6900	WATERWORLD	6900
MICKEY MOUSE V	6900	WORMS	7900
MONSTER MAX	6900	WWF RAW	5900
MORTAL KOMBAT III	6900		

AMIGA

JÁTÉKOK

BANSHEE-A1200	4999	PREMIER MAN.3 MULTI E.	2999
BOB S BAD DAY	1999	RALLY CHAMPIONSHIP	3999
BRIAN THE LION-A1200	3999	RISE OF ROBOTS A500+	4999
DENNIS AGA	2999	SECOND SAMURAI-A1200	3999
FIELDS OF GLORY AGA	3999	SEEK AND DESTROY	3999
GLOOM AGA	3999	SHADOW FIGHTER AGA	2999
KICK OFF 3 AGA	2999	SPERIS LEGACY AGA	4999
KILLING GROUNDS AGA	6999	SUBWAR 2050 AGA	2999
LION KING AGA	4999	SUPER SKIDMARKS	3999
MICROPROSE GOLF	3999	SUPER TENNIS CHAMPS	3999
OUT TO LUNCH	2999	XTREME RACING AGA	3999
PLAN 9 FROM OUTER S.	1999		

C64

CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	TOKI	999
ROBOCOP 3	999		

KAZETTÁK

ACROJET	699	NIGHTSHIFT	299
ALIEN 3	999	NINJA RABBITS	699
ARMALYTE	699	OUTRUN	699
BADLANDS	699	OUTRUN EUROPA	699
BLUE BARON	699	PIRATES	999
CALIFORNIA GAMES	699	Q10 TANK BUSTER	699
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299	QUEDEX	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	RICK DANGEROUS 2	299
CRACKDOWN	699	ROBOCOD	299
DELTA	299	RODLAND	699
DOUBLE DRAGON	699	SILKWORM	699
FORGOTTEN WORLDS	699	SKATIN USA	699
GAMES WINTER EDITION	699	SOCCER DOUBBLE 2	299
GEMINI WINGS	699	SOLO FLIGHT	699
GO FOR GOLD	299	ST DRAGON	699
HEROES OF THE LANCE	699	STRIDER 2	699
HUNTERS MOON	699	SUMMER CAMP	299
LAST V8	699	SUPER SCRAMBLE	699
LED STORM	699	SWIV	699
LEMMINGS	1999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
MC DONALD LAND	999	TIGER ROAD	699
MICROPROSE SOCCER	699	TITANIC BLINKY	699
MOONWALKER	699	TURRICAN	699
MULTIMIXX vol. I	299	WINTER GAMES	699
MULTIMIXX vol. IV	299		

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	599	NARCO POLICE	999
-POEPEYE 1,2,3		NEW ZEALAND STORY	999
POSTMAN PAT COLL.	599	NEWCOMER	999
-POSTMAN PAT 1,2,3		NO LIMIT	999
A KASTÉLY	999	NORTH & SOUTH	999
ACTION FIGHTER	699	OPERATION HORMUZ	499
ALIEN 3	999	OPERATION NEPTUN	999
BAAL	999	PINK PANTHER	999
BBURAGO RALLY	999	POLE POSITION F1	999
BOOM	999	PREDATOR	999
BUDOKAN	999	RAMBO 3	999
CAPTAIN FIZZ	999	RETURN OF THE JEDI	999
CHUCK ROCK	999	ROADRUNNER	999
COMMANDO II	999	ROBOCOP	999
CRAZY CARS 3	999	ROBOCOP 2	999
CREATURES	999	RODLAND	999
CREATURES 2	999	RUNNING MAN	999
DALEK ATTACK	599	SHADOW DANCER	999
DARKMAN	999	SHADOW WARRIOR	999
DIE HARD	999	SHINOBI	999
DOUBLE DRAGON 3	999	SKULL & CROSSBONES	999
DYNASTY WARS	599	STAR WARS	999
EMPIRE STRIKES BACK	999	STEIGAR	499
ENIGMA FORCE	999	STREET FIGHTER 2	999
F16 COMBAT PILOT	999	STREET ROD	999
FACE OFF HOCKEY	999	SUBURBAN COMMANDO	999
FERRARI F1 CHALL.	999	SUPER MARIO	999
FINAL FIGHT	999	SWORD OF HONOUR	999
FLIMBO S QUEST	999	TEENAGE M.NINJA TURT.	999
FOOTBAL MANAGER 3	999	TERMINATOR 2	999
FORT APOCALYPSE	999	TEST DRIVE 2	999
FOX FIGHTS BACK	999	TETRIS ÉS KIKUGI	699
GAZZA 2	999	TIME MACHINE	999
GOLDEN AXE	999	TIME SCANNER	999
GRAND PRIX CIRCUIT	999	TOM & JERRY 2	999
HAMMERFIST	999	TOTAL RECALL	999
HUDSON HAWK	799	TURBO CHARGE	999
JAMES POND 2	999	TURBO OUTRUN	999
JAWS	699	TURRICAN II	999
JUDGE DREED	999	TUSKER	999
LAST NINJA 3	999	USAGI	999
LETHAL WEAPON	599	VENDETTA	999
LICENCE TO KILL	999	WATER POLO	999
LONG LIFE	999	WEST BANK	999
LOTUS ESPRIT	999	WHO DARES WINS	999
MC DONALD LAND	999	WHO DARES WINS 2	999
MICKEY MOUSE	999	ZORRO	999

ANGOL ÚJSÁGOK

PC GAMER	1599	EGM2	999
PC FORMAT	1599	GAME PRO	999
EDGE	999	SEGA SATURN OFFICIAL	999
EGM	999	PSX OFFICIAL+ CD	1999

MEGADRIVE

HARDWARE

MD BASIC SET: MD ALAPGÉP + 2 CONTROL PAD	19999

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	OUTRUNNERS	5900
NFL 94 FOOTBALL	5900	SOCKET	7900
ONSLAUGHT	6900	SUBTERRANIA	5900
OUTRUN 2019	5900		

PAL CARTRIDGE-OK

AERO THE ACROBAT 2	7900	MEGA MAN WILLY WARS	11900
ALIEN SOLDIER	9900	MS PACMAN	7900
BATMAN FOREVER	HIVJ	NBA JAM T.E.	HIVJ
BATTLE FRENZY	6900	NBA LIVE 96	12900
BEAVIS & BUTTHEAD	7900	NBA LIVE 97	13900
BONANZA BROS	5900	NHL HOCKEY 96	11900
BUBBLE &SQUEAK	6900	NHL HOCKEY 97	12900
CANNON FODDER	6900	OTTIFANTS	8900
CHESTER CHEETAH	5900	PAPERBOY	7900
CLASSIC COLLECTION	9900	PINOCCHIO	12900
COMIX ZONE	5900	PITFALL	HIVJ
DEEP SPACE 9	12900	REAL MONSTERS	7900
DESERT STRIKE	6900	REVOLUTION X	9900
DRAGON'S REVENGE	7900	RUGBY WORLD CUP 95	7900
DYNAMITE HEADY	9900	SHADOW OF BEAST II	4900
EX MUTANTS	6900	SHAQ FU	4900
EXO SQUAD	11900	SMURFS2	11900
FIFA 97 GOLD	13900	SPARKSTER	9900
GARFIELD	9900	SPIROU	7900
GENERAL CHAOS	5900	SPOT GOES TO HW.	12900
GLOBAL GLADIATORS	5900	SUPER SKIDMARKS	11900
GREEN DOG	4900	SUPERSTAR SOCC. DEL.	13900
HOOK	7900	THOMAS TANK ENGINE	7900
INC. CRASH DUMMIES	7900	TOYS	5900
IZZY' S QUEST	11900	TOYSTORY	12900
JAMES POND II	5900	ULT. MORTAL KOMBAT 3	13900
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	VECTORMAN	5900
LIGHT CRUSADER	HIVJ	VIRTUAL BART	5900
LION KING	HIVJ	ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900
MARSUPILAMI	11900		

CD 32

JÁTÉKOK

AKIRA	3999	INTER KARATE +	999
ALFRED CHICKEN	2999	JUNGLE STRIKE	4999
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	LOTUS TURBO CHALL.	4999
BATTLE TOADS	3999	MYTH	2999
BUBBA AND STIX	4999	NIGEL MANS.WORLD CH.	4999
CHUCK ROCK	3999	PREMIERE	3999
CHUCK ROCK II	2999	PROJECT X & F17	3999
D GENERATION	3999	STRIKER	4999
DEEPCORE	2999	SUPER METHANE BROTH.	2999
DISPOSIBLE HERO	2999	SUPER PUTTY	1999
DRAGON STONE	3999	SUPERFROG	2999
FIRE AND ICE	3999	SURF NINJAS	999
FLY HARDER	2999	ULTIMATE BODY BLOWS	5999
FURY OF THE FURIES	3999	UNIVERSE	3999
HUMANS	3999		

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999
COMMODORE JOY - ATTACK	2999
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999
PC JOY - ACTION PAD	4999
PC JOY - COMPETITION PRO	3999
PC JOY - EXPLORER PAD	5999
PC JOY - F15 TALON	19999
PC JOY - FX3000	6999
PC JOY - MAGNUM 6	9999
PC JOY - MASTER PAD	5999
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999
PC JOY - POWER PAD	3999
PC JOY - POWER PAD PRO	7999
PC JOY - SABRE	5999
PC JOY - SABRE PRO	6999
PC JOY - SPRINT PAD	4999
PC JOY - SWIFT PAD	4999
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS	29999
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	34999
PC JOY - THRUSTMASTER PINBALL JOY	9999
PC JOY - TORNADO	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI KÉK	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI PIROS	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SÁRGA	3999
PC MOUSE - SPEEDMOUSE MINI SZÜRKE	3999
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY tölthető elem	1999
MD ACTION REPLAY V2.0	9999
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos)	2499
MS JOY - CONTROL PAD	1999
NES ACTION REPLAY	5999
PSX összekötő kábel	3999
PSX ARCADE STICK	9999
PSX CONTROL PAD	7999
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	1999
PSX memória kártya	6999
PSX PREDATOR GUN	9999
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999
SATURN JOY - ECLIPSE STICK	9999
SATURN JOY - SIDEWINDER	9999
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	1999
SATURN NTSC adapter	7999
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999
SATURN PREDATOR GUN	9999
SEGA Master System - Game Gear KONVERTER	3999
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999
SNES JOY - ACTION PAD	2999
SNES JOY - SPRINT PAD	3999
SNES JOY - PHANTOM	3999
SNES SCART + RCA KÁBEL	3999
SNES SFX CONVERTER	4000
SUPER GAME BOY	9999

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD

69999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 49999,-

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD

69999,- HELYETT

MINDÖSSZE: 49999,-

SOFTWARE

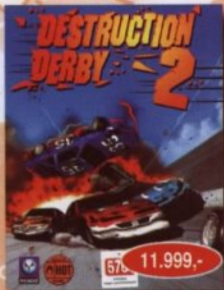
INFORMÁCIÓKÉRT HÍVD A 11-26-415-ÖS TELEFONSZÁMOT

Játssz te is magyarul!

Az 576 KByte gondozásában magyarul, illetve magyar nyelvű kézikönyvvel megjelent PC CD-ROM-ok:



Fergeteges grafikájú kalandjáték az ötödik testőr kalandjairúl, MAGYAR NYELVEN!



Éld ki aggresszív hajlamaidat az új KRESZ-szabályzaton alapuló eredeti roncsderbiben!



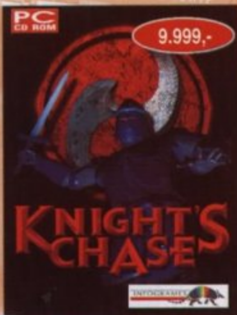
A XXI. század harci technikája a szimulátorok új királyában. (EF2000+TACTCOM Mission disk)



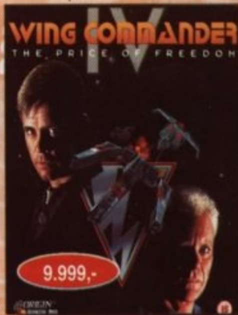
Észveszejtő száguldás a pokolba vezető, rettenetes alagútban!



A világ legjobb Forma-I versenyautószimulátora, alképesztően kidolgozott grafikával.



Vérfagyasztó küzdelmek, halálos párviadalok a legsötétebb középkor idejében.



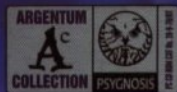
Sötét erők küzdelme a galaktikus uralomért. A legmodernebb technológiával készült interaktív film.

POWERPLUS

1942 Gold	3999,-
1944 Across the Rhine	3999,-
Civilization	3999,-
F14 Fleet Defender Gold	3999,-
F15 Strike Eagle III.	3999,-
Fields of Glory	3999,-
Formula One GP	3999,-
Pirates Gold	3999,-
Railroad Tycoon Deluxe	3999,-
Transport Tycoon Deluxe	3999,-
UFO: Enemy Unknown	3999,-
Colonization	3999,-



Airborne Ranger	1999,-
Archer Maclean's Pool	3999,-
Birds of Prey	3999,-
Dune 2.	3999,-
Elf	1999,-
Football Glory	2999,-
Grand Master Chess	2999,-
International Athletics	1999,-
International Soccer	1999,-
International Tennis	1999,-
Jimmy White's Snooker	3999,-
Lost Files of Sherlock Holmes	3999,-
Lotus 3.	1999,-
Nigel Mansell's World Champ.	1999,-
Pinball 2000	2999,-
Pushover	1999,-
Sleepwalker	1999,-
Super Cars International	2999,-
TFX	3999,-
Wing Commander	2999,-
Wizkid	1999,-
Zool	1999,-



Lemmings 3D	4999,-
Destruction Derby	4999,-
Ecstatica	4999,-
Wipeout	4999,-



Links 386CD	3999,-
Terminal Velocity	3999,-
Johnny Bazookatone	3999,-
Street Fighter 2.	3999,-
Thunderhawk 2.	3999,-
Rise of the Triad	3999,-
Witchaven	3999,-
Flashback	3999,-
Under a Killing Moon	3999,-
Big Red Racing	3999,-
Riddle of Master Lu	3999,-



11th Hour	4999,-
7th Guest	3999,-
Beneath a Steel Sky	3999,-
Cannon Fodder 2.	2999,-
Creature Shock	3999,-
Dark Forces	4999,-
Dawn Patrol	2999,-
Day of the Tentacle	3999,-
Full Throttle	4999,-
Hand of Fate	4999,-
Kyrandia 3.	3999,-
Lands of Lore	4999,-
Lost Eden	3999,-
Monkey Island 1+2.	4999,-
Navy Strike	4999,-
Overlord	3999,-
Rebel Assault	4999,-
Sam&Max Hit the Road	3999,-
Screamer	megjelenés: 97.03
Sim City Enhanced	3999,-
Tie Fighters Collection	4999,-
Tilt	3999,-
X-Wing Collectors	4999,-

Áraink a 25% ÁFA-t már tartalmazzák!

tart

V I I I . É V F O L Y A M ,

TESTMÉRT TESTMÉRTEŐ

ABC-INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/02-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.



DIABLO

Egészen egyedi technológiával készült szerepjáték, amely minden bizonnyal forradalmasítja a fantasy világát.

20-21. oldal

STAR GENERAL

A Panzer General nyomdokain galaktikus hódításra indulunk az SSI új játékával.

28-29. oldal

CREATURES

Minden okostojás okoskodhat a tojásokkal - és a kedves papája lehet '97 leendő lemmingjeinek.

30-31. oldal

TÁMAD A SEGA!

A legszebb Saturn-játékok (DAYTONA, SEGA RALLY, VIRTUA COP) megkezdték hódító útjukat PC-n is.

10-11. oldal







STRIFE

SVGA akciójáték, amely meglepő módon egyesíti magában a Doom-klónok és a szerepjátékok s ajátosságait.

26-27. oldal



HEROES OF MIGHT & MAGIC 2.

Vérbeli stratégiai őrület a fantasy világában, az első rész méltó folytatása.

34-37. oldal



FLYING CORPS

A levegő utolsó lovagjainak legnagyobb összecsapásai az I. világháború vérzivataros éveiben.

22-23. oldal

AKTUÁLIS

Itt a vidám február, hejhó! Illetve csak hej, mert hónak már nincs hely (hej). A játékforgalmazók szépen elengedték azokat a stuffokat, amit ilyen-olyan taktikai okokból a karácsonyi dömping idején visszatartottak. Így nem unatkoztunk ebben a hónapban sem. Márcsak azért sem, mert azzal voltunk elfoglalva, hogy mit változtassunk az eddig megszokottakon. Kezdtük rögtön egy tartalmi változással: a hírek eddig ugyebár szinte kizárólag PC-ről szóltak – mostantól kezdve a konzolok is nyertek egy oldalt.

Második lépésben a leírásra váró anyagok kóros túltengéséből adódóan visszahoztuk az Érkezési Oldalt.

Aztán folytattuk szegény értékelő megszabdalásával. Szerzőink közül szinte mindegyikben fellelhető a jóérzés apró szikrája, következtetésképp nem ragaszkodtak hozzá, hogy erősen feljavított fotóikkal ijesztgessük jobb sorsra érdemes olvasóinkat, különös tekintettel a még fejlődésben lévő kiskorúakra – ezentúl inkább csak szimplán aláírják a cikkeket. A gépek rajzaira sem volt különösebb szükség, mert a géptípus meghatározása elfér egy sorban, meg egyébként is: ott van a fejlécben is, ami most kivételesen olvasható információk tárháza. Az értékelővel így nyertünk egy csomó centit, több szöveget lehet benyomni egy oldalra. Némi változás még az értékelőben, hogy tartalmaz még némi információt az adott játék pozitív és negatív oldalairól.. Ha a jelölés nem tetszene, akkor legközelebb kicseréljük vigyorgó/síró acid fejekre. További változásokat még majd meglátjuk (-játok).

Apropó. A múlt hónapban már ijesztgettelek benneteket, hogy nagy közvéleménykutató hadjáratra indulok. Valahol hátul megtalálod a főcsapás első lépcsőjét, egy talányos kérdőív formájában. Kéretik üres perceidben kitölteni, és minél előbb címünkre visszajuttatni, hogy bővi-ben legyek a t. olvasóközönség vágyairól szóló infoknak. Egyrészt mi itt azon vagyunk, hogy hónapról-hónapra minél jobb újságot adjunk a kezedbe, másrészt abból semmi rossz nem sülhet ki, ha az olvasó maga is részt vesz az újság szerkesztésében. Előre is kösz.

CoVboy (néha szénmonoxidnak rövidítve)

PC - HÍREK

APRÓSÁGOK

☞ A decemberi eladási adatok alapján az angol játékpiacon szinte egyeduralkodónak számít az Electronic Arts. Piaci részesedése minden formátumon 20% körül mozog, amire egyáltalán csak publikálnak. Ez már csak azért is tiszteletre méltó, mert a 2. és 3. helyezett Virgin és Eidos 12 és 8%-val együttesen ellenőriz ekkora részt a forgalomból. Szintén ennek a három óriásnak legújabb sztárjai vezették az eladási listákat: 1. Red Alert (Virgin); 2. FIFA'97 (EOA); 3. Tomb Raider (Eidos). Nem tudom, ki hogy van vele, de én az adóvisszaigénylésemet EOA-részvényekbe fektetem...

☞ A Virgin folytatja a kis halak bekebelezését. Legújabb szerzeményük Európa egyik legnagyobb független fejlesztő teamje, a Rage Software, amely most két új fejlesztésével (Hellracer és Striker'98) szegődött a Virgin szárnyai alá.

☞ Ha már 'kis hal-nagy hal'-játéknál tartottunk, akkor említsük meg még azt is, hogy az Eidos leszerződött a Looking Glass nevű kaliforniai brigáddal (ők csinálták a Flight Unlimitedet a Virginnek). Első két Eidos-címke alatt megjelenő játékuk az FU folytatása, és az igen frappáns Dark névre keresztelt 3D szerepjáték lesz.

☞ Szintén az Eidoshoz kapcsolódik egy másik súlyos hír: filmet akarnak csinálni a Tomb Raiderből. Lara Croft szerepére már ki is nézték Nathalie Cook modelt. Biztos tök jó lesz, én imádom a kétméteres lánykákat, akik nagy kaliberű kéziágyúkat hordanak maguknál...

☞ Megérkezett az Intel új Pentium MMX chipje, amelyet elsősorban játékok és nagyteljesítményű grafikus szoftverek támogatására fejlesztettek ki. A chip promóciós demoja 30 frame-et játszik le 65e színben – másodpercenként. Mivel várható technikai adatait az Intel folyamatosan nyilvánosságra hozta, nemsokára megjelennek az első játékok, amelyek teljes mértékben ki is használják a lehetőségeit. (Virtual On/Sega, Mega Race/Mindscape, Riverworld/Cryo, DID-szimulátorok, stb.)

☞ Bajban van az Acclaim. A kissé eltúlzott terjeszkedési politikájuknak köszönhetően a '96-os üzleti évüket 221 millió dolláros veszteséggel zárták. Így tehát vezetői radikális lépésekre kényszerültek, mivel nem óhajtják, hogy részvényeseik ünnepélyes keretek között meglincseljék őket: számos futó fejlesztésüket leállították, a '97-ben megjelenésre váró játékaik számát pedig 20-25 között maximálták. Minden reményük abban van, hogy a Turok némileg helyrerázza pénzügyi egyensúlyukat.

PSYGNOSIS

Csúnya dolog egy olyan brigáddal kezdeni a híreket, akik új fejlesztéseik sikerét a PC-piac előtt rendszerint először konzolokon próbálják ki (pfúj! a gazok!) – de azért csak velük kezdünk, mert egyrészt ők küldik a legjobb promóciós anyagokat, másrészt meg VZ inkább játékcentrikusan írta meg a konzolhíreket (mindjárt fel is konzolom), minthogy az apróságokkal is foglalkozott volna. Szóval: most februárban jelenik meg a **CITY OF THE LOST CHILDREN** PC-re (ld. januári számunkat), majd márciusban követi a PSX-változat. A március egyébként is sűrű lesz a Psygnosisnál: PC-re és PSX-re egyaránt jön a **RIOT** (tekintsd meg poszterünket!), ami bő lére eresztett akció keretében ötvözi az amerikai futball brutalitását a techno-elmék legmélyén megbúvó kisördöggel. Ezen túlmenően, szintén a két formátumra együtt jön a **MONSTER TRUCKS**, ami viszont csak a D-kategóriás sofőröknek engedélyezett, lévén egy teherautó roncsderbi. Ugyancsak márciusi dátummal szerepel, de ezúttal csak PC-re az **ECSTATICA 2.**, amihez szerintem nem kell különösebb kommentár, már csak azért sem, mert korábbi számainkban már tudósítottunk róla.



OCEAN

A boldogult 8-bites időkben a játékpiac egyik vezetőjének számító Ocean szemlátomást a PC-játékok piacán is valami nagyobb részesedést óhajt kiharcolni magának. Legfrissebb zászlóshajójuk a **LAST RITES**, ami promóciós anyaga szerint '1st person perspective shoot-em-up' (ZIP-elve: Doom-klón) és ami csak van benne, az mind stunning (=klassz, frankó, cool). Ugyanez a promó a Quake-hez és a Duke Nukemhez hasonlítja a produkciót, de én azért ezzel kapcsolatban csöppet szkeptikus vagyok: a 320*200-as felbontás és a közelünkbe bóklászó ellenségek rettentő pixelessége nekem azért nem igazán stunnol, különösen nem a Quake-hez hasonlítva, még akkor sem, ha nyolc játékos nyomhatja hálón keresztül és 13 küldetés van benne. Az egyetlen dolog, ami felkelthetné az érdeklődést iránta, az a csoportos játék, de hát ezzel még mindig nem váltották meg a világot. Ha már a zászlóshajónál tartottunk, akkor sokkal inkább passzol ide a **DREADNOUGHT**, aminek a reklámkampánya egyelőre még pihen. (A CGW-nek tavaszra ígérték, a nekünk szóló faxban már csak TBA volt (to be available – azaz majd egyszer, valamikor)). A név azt a brit hajót takarja, amely mintájául szolgált a két XX. századi világháború során kifejlesztett csatahajóknak. Ennek megfelelően a játék egy tengerészeti/légi stratégia/akció kutyulmány lesz csini kis poligonokkal, ami mindenképpen figyelmet érdemel, már csak azért is, mert a múlt fegyvereit a jövőbe plántálja. A történet ugyanis arról szól, hogy a XXI. század elejének Mars bolygóján újraélednek a brit viktoriánus kor fegyverei, amelyeket a Birodalomra támadó "Bárók" ellen fordítanak: a HMS Carnage nevű brit dreadnought szolgál bázisunkként, ahonnan 30 különböző vízi-, légi- és szárazföldi küldetést indíthatunk a mai szemnek igencsak szokatlan küllemű harci eszközeinkkel. Kizárólag akcióra épül egy másik Ocean-fejlesztés, a **GUTS'N'GARTERS**. A címet a két James Bond-szerű főhős beceneve adta, akik semmi mással nem tudják üres perceiket eltölteni, minthogy egy szolid arcade/adventure keretében kifüstöljék szigetéről a gonosz Wort admirálist. Tipikus agyonverem-szétlövöm-megkeresem típusú móka, mindez februárra (khm, az utolsó Ocean-fax szerint: áprilisra) datálva. Szintén elég ingoványos talajra merészkedik a cég a **GT'97 RACING** nevű játékkal, amely széria sportkocsik versenye lesz majd egyszer. Hát ahogy így elnézem, a PC-s Sega-konverziók után nemigen rúghat labdába egy szimpla autóverseny: mivel a jelenleg forgalomban levő PC-k lehetőségei a további fejlesztésekhez képest egy kicsit kimerültek, maximum egy vadonattúj technológia jelenthet versenyképességet a konkurrenciával. Mivel ilyenről egyelőre nincs hír, nem tudom, hogy milyen újdonságot fognak nyújtani ezzel a játékkal. Ők tudják...



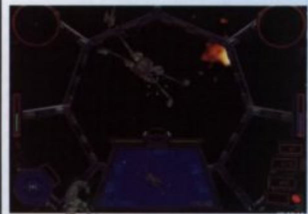






VIRGIN

A tavaszi kiállításszezon idejére tehető a Virgin egyik leginvenciózusabb fejlesztőbrigádja, a Lucasarts legújabb Star Wars-játékainak megjelenése. Március 14-i megjelenéssel ígérik például a régóta várt **X-WING VS TIE FIGHTER**-t. Hát a cím mondjuk magáért beszél: X-Wingek, B-Wingek és E-Wingok népes csapata hajkurássza egymást vidám Tie Fighterekkel, szinte már magától



értetődően multiplayer-üzemmódban is. Az elődökhöz képest lényegesen továbbfejlesztett grafika és Mr. Lucas filmarchívumának buzgó tanulmányozása '97 egyik legsikeresebb dobásának ígéri a játékot. Április 2-ra várható a Star Wars-sorozat egy másik eposza, a Dark Forces folytatásának, a **JEDI KNIGHT**-nak a megjelenése. Fénykardok villognak, lézerfegyverek durrognak és az Erő mindenkivel van egy birodalmi bázis mélyén – a multiplayer üzemmódnak és a poligonokra épülő grafikának köszönhetően igen komoly fenyegetésnek ígérkezik a Quake trónjára. Lucasék nemcsak akcióban és Star Warsban gondolkoznak: szintén április elején kerül a boltokba egy új kalandjátékuk, az **OUTLAWS** című vadnyugati történet, ami hangulatában és grafikájában leginkább azokat a spagettiwesterneket idézi, amihez egy Morricone nevű arc szokott egész tűrhető zenéket írni.



A Virgin bukszájának másik buzgó töltögetője valami Red Alert című darabkával kavargatta fel karácsony előtt az egyszeri játékosok kedélyét. Ők sem kotlanak a babérjaikon: vadul dolgoznak a folytatáson, az erre szánt időt pedig egy **COUNTERSTRIKE** nevű, április elején megjelenő Red Alert-mission diskkel, akarom mondani: CD-vel óhajtják kitölteni. Részletesebb C&C-infok a következő számunkban, egyéb infok a Virgin háza tájáról pedig az Érkezési Oldalban.

GAMETEK

A BC 3000AD-hirdetésük óta igen komálom a Gameteket. Így tehát most egy nagyobb részt szánunk a fejlesztéseikre, már csak azért is, mert mostanában szinte minden játékkategóriában nagyon nyomulnak. A legnagyobb érdeklődés nyilván a **DARK COLONY** iránt fog mutatkozni, amiről már messziről ordít, hogy egy real-time stratégia lesz majd egykoron, vagyis ötletének szülőatyját Command&Conquer néven ismerte meg a kedves publikum. Nem szeretek az



első screenshotok alapján véleményt mondani egy játékról, de az a gyanúm, hogy a sci-fi környezetbe helyezett kis történet egyéni grafikája nem igazán fog egyezni a stílus rajongóinak ízlésével – de hát ne énekeljünk előre, majd meglátjuk, mi sül ki belőle áprilisban, amikorra ígérik. Ping! You



win! – mondta a pingwin a **MUTANT PENGUINS** láttán, ami azért stílusában elég messze fekszik az előbbi darabtól, lévén ez egy mókás grafikával megáldott ügyességi játék. Csicsás kinézetére való tekintettel inkább valamely konzolra kívánkozik, mint mondjuk PC-re. A cím szerintem konspiratív célokat szolgál, mert a két főhős (Rodney és Bernard) inkább emlékeztet egy körtére és egy para-



dicsomra, mint egy frakkos madárra, bár tegyük hozzá, arról nem szólt a fáma, hogy miféle keresztezésből mutáltak is idáig ezek a mutálatos pingvinek. Mindenesetre a joystick-gyilkos fiatalabb korosztálynak új célpont lehet, sőt, az sem kizárt, hogy egyszer még megéljük azt is, hogy egy csini ugra-bugra konzoljátéknak egy PC-stuff szolgáltat alapot. Míg ezen elmélkedünk, a kalandozó haland(oz)ók vigyázó szemüket a **THE QUIVERING**-re vethetik, ami mélyen szántó szellemiségében és renderelt grafikájában engem erősen emlékeztet a Gremlin Normality c. kicsapongására, amelynek címéből sajnálatos módon kimaradt két betű (az 'A' meg a 'b'). Főhőse egy piros hajzatot viselő úriember lesz, aki horrorisztikus kalandokba bonyo-



lódik olyan vérfagyasztó helyeken, mint például egy szellemvasút, vagy az egy elhagyatott pince, ahol egy csúnya kék arcú bácsi minden figyelmeztetés nélkül lesmárolja. Fajsúlyos egy dolog lesz belőle, tehát a testépítő szakkörben májusig tessék rekeszizomra gyúrni. A következő Gametekhír a **THE ART OF FLY FISHING**-ről szól. Csalóka cím: a perfekt ánglius játékos egy ügyességi játékra gyanakodna, ahol a t. játékos repülőhalakra vadászik (esetleg sima halakra, viszont ő repked) – ezzel szemben ez egy 'horgász-szimulátor', ami a műlegyes horgászat élményeit próbálja bitekbe plántálni. Részemről szeretek pecálni, mert nincs is annál jobb, ha szanaszét másztak a csontik,



vagy elműrepültek a műlegyek, de szerintem a horgászat pont az az elfoglaltság, ami számítógépen azért igazán kevéssé emulálható. (Például hogy fognak csípni a szúnyogok?) Ha emlékezetem nem csal, volt már ehhez hasonló próbálkozás (asszem a Sierra volt az elkövető), de az is csak azt a tudatot erősítette bennem, hogy Windows alatt nem jó horgászni. Itt ugyan csodaszép SVGA-tájképek támogatják az ügyet, de szerintem nem ebből a játékból fog ez a cég meggazdagodni. Na mi van még? Aha: **SURFACE TENSION**. Hát ez kérem egy tipikus háromdimenziós lövöldözés lesz, ahol elsősorban nem a történet, hanem sokkal inkább az akció és a látványeffektek dominál-



nak. A játékos egy spéci skimmer (a Star General óta tudom, hogy így nevezik a felszín felett lebegő harci eszközöket) kormányrúdjánál fogjuk szétlövöldözni a poligonbolygókon előforduló ellenfeleket. Pár Gametek-újdonságra (**NET: ZONE, SOUL HUNT, FLIP OUT és EMPEROR OF THE FADING SUNS**) szemlátomást nem jut hely, róluk – legalábbis reményeim szerint – a következő számban referálok. Mindenesetre szép kis action pack ez az egész, különösen, hogy mindezt nyárig bezárólag ígérik. (Kérdés, hogy melyik nyárig?) Remélem, hogy a 'sokat akar a szarka'-effektus miatt nem fognak olyan helyzetbe kerülni, mint mondjuk az Acclaim. Ha mégis, akkor csinálok róluk egy filmet 'Gametek 13' címmel.

☞ A Phantasmagoria 2. angliai megjelenése a világpremierhez képest most már három hónapot késik, mert két, szadista gyilkosságot tartalmazó jelenete miatt Kiskorúak Védelmében Illetékes Elvtársék 18 évhez kötötték a vásárlói korhatárt. Az az egy év (a dobozon eredetileg 17 éves korhatár szerepelt) nagyon sokat számít – pontosan annyit, hogy a játék a hagyományos CD-boltokban már nem is árulható. A Sierrának tehát az angol verzióból ki kell vágnia a két jelenetet, továbbá mind az amerikai-, mind az angol-változatban egy password-rendszert kell beépíteniük, amellyel a kedves szülők cenzúrázhatják a fiókájuk lelkivilágára nemkívánatosnak minősített részeket. (Kérdés, hogy akkor meg mi marad a játékból?) Az angliai huzavona azért is igen kellemetlen a Sierrának, mert Európában itt a leggyengébbek a piaci pozíciói: szemben például a német vagy a francia piacon ellenőrzött 15-20%-kal, itt mindössze 3% a piaci részesedésük.) Lényegesen kevesebb a gond van a Phantasmagoria 2-vel az ausztrál piacon: ott – úgy, ahogy volt – betiltották az egész játékot.

☞ Gianluca Vialli, a Juventus egykori, és a Chelsea jelenlegi futballsztárja reklámszerződést kötött a Phillips Mediaval. Ő lesz az UEFA Championship League 1996/97 szendvicsembere. Várható megjelenés PC-n március, PSX-en május.

☞ A focisták úgy látszik kurrens cikknek számítanak, mert a Maxis is három Arsenal-játékos (Ian Wright, David Seaman és Patrick Vieira) közreműködésével óhajtja rábírni a t. publikumot, hogy minél többet vásároljon Kick Off'97 tavasszal megjelenő PC/PSX-verziójából. Na persze nekik nincs nehéz dolguk: ez a név el fogja adni a játékot nélkülük is. (Kíváncsi vagyok, hogy Gascoigne-t mihez fogják szerződtetni, miután lejárt a szépségszalon-hálózattal kötött egyezsége...)

☞ Az Activision nem ad ki több játékot a Mech Warrior-sorozatból, a Mech2 PSX- és Saturn-verziója volt az utolsó dobásuk. Nem mintha nem fogytak volna szépen, csak a fejlesztők gondolták úgy, hogy jobb az nekik, ha saját maguk terjesztik a játék folytatásait. A Mech-licenc megvonásától nem igazán estek kétségbe, vásároltak helyette egy Heavy Gear nevűt, ami egyébként ugyan-olyan robotos dirr-durr rettenet, mint a Mech. Szóval bizakodva néznek a jövőbe, annál is inkább, mert Dark Reign: The Future of War címen készülő C&C-klónjukhoz a Blizzardtól sikerült designert szipkázniuk.

APRÓSÁGOK

☞ A decemberi eladási adatok alapján, a konzoljátékok piacán elsősorban a Nintendo uralkodik a maga szerény kis 33%-os részesedésével, és talán mondani sem kell, hogy a SNES-listákat toronymahasan a Donkey Kong 3. vezeti. A másik hardvergyáros, a Sega a piac 21%-át ellenőrzi, de ugyanennyit mondhat magáénak az Electronic Arts is. (Mondtam, hogy vegyetek részvényt...) A PSX-listát az Eidos Tomb Raidere, a Saturnt pedig a Sega Virtua Cop 2-je vezeti.

☞ Nintendoékat a kellemes bevételek mellett azért a guta is kerülgeti. Még csak alig fél éve, hogy megjelent az N64, de máris beletiport a lelkükbe a feketepiac. Egy Hong Kong nevű helyen (ez egy olyan vidék, ami tele van gonosz donkey-val) 500 dollárért már beszerezhető a Doctor V64 nevű kütyü, ami a kártyák tartalmát nyers CD-re rója. Innen egy Mario64-szerű kis játék usque 20 másodperc alatt letölthető egy RAM-bankba, ami aztán úgy működik, mint egy kártya – már amennyiben rendelkezik egy Doctor V64-gyel a kábé 10 dollárért vesztegetett lopott cucc reményteljes új tulajdonosa.

☞ Az N64 a feketepiacon kívül megmozgatta a lapkiadók fantáziáját is. Februártól két új angol játékújság jelenik meg Nintendo 64 és Total 64 címmel, ami csak ezzel a konzollal foglalkozik. Nehogy a konkurencia túl kicsi legyen, márciustól az eddig több formátummal foglalkozó GamesMaster Nintendo-rovata is önállósodik 64 Fan néven. Mindhárom újság £3.95-be fog kerülni, kezdő példányszámuk 50-60 ezer körül lesz.

☞ A Segánál igen elégedettek a Saturnok amerikai fogyásával. '96-ban 1.3 millió Saturn talált gazdára az USA-ban, a világszerte eladott összes példányok száma pedig ezzel túllépte a 7 milliót. (A Sony jobban áll a PlayStationnel: ők már túl vannak a bűvös 10 milliós határon is.) Azzal már kevésbé elégedett a Sega, hogy a piaci előrejelzések szerint az első negyedévben folyamatos profitveszteséggel kell számolnia. Talán ez indokolja azt, hogy októbertől egyesül egy másik japán szórakoztatóipari óriással, a Bandai-jal.

KONZOL HÍREK

VIRTUA FIGHTER 3 / SATURN

A Saturnosok az utóbbi időkben sajnos nincsenek elkényeztetve programhegyekkel, főként ha a PlayStationhez viszonyítunk. A Sega saját gárdáin kívül szinte alig van cég, aki jelentősebb fejlesztésekbe kezdene. Ebben a hónapban is csak az AM2 és az AM3 háza tájáról jöttek bíztató hírek. Az egyik ezek közül a **Virtua Fighter 3**-ra vonatkozik, mely a játéktermekben már kimutatta a "foga fehérjét". Az automata a Sega legújabb Model 3 nevű hardverére épül, ami jelen pillanatban a legerősebb játéktermi rendszernek számít. A gép már egyes hazi játéktermekben is megtalálható, és mi tagadás, a látvány tényleg elképesztő: a tökéletesen árnyékolt és animált harcosokon se poligont, se pixelt nem fedezhetünk fel, a hátterek pedig már önmagukban is csodálatosak. Az AM2 munkatársai három hónapon keresztül tanulmányozták a Model 3 rendszerét, hogy egyáltalán lehetséges-e Saturn-konverzió, azaz technikaiailag meg lehet-e csinálni a játékot. A játékban ugyanis – akár a **Fighting Vipers**ben – néhol falak vannak, és több speciális effektus tarkítja a játékot, mint például a vízcsobbanások. Szóval nem egyszerű feladatról van szó. A válasz azonban szerencsére pozitív lett, az AM2 állítása szerint a Saturnosok ismét a legjobbra számíthatnak. Hogy mikor? Ez a kérdés sajnos még nagyon korai, de az biztos, hogy nem egy, és nem is két hónapon belül.



FIGHTERS MEGAMIX / SATURN

A VF3 tehát egy teljesen új rendszerre fog épülni, nem úgy a cég másik játéka, a **Fighters Megamix**, amely utoljára fogja a **Virtua Fighter 2**-nél és a **Fighting Vipers**nél már jól bevált rutinokat hasznosítani. Amint a cím is mutatja, egy mixről van szó, méghozzá a két említett játék elegyéről. Mindkét játék összes karaktere választható lesz, melyek száma így több mint harmincat fog kitenni, plusz még ígérnek néhány vadonatúj harcost is, amelyek kilétét egyelőre sűrű homály fedi. A játék megjelenése '97 első negyedében várható.



LAST BRONX / SATURN

Az AM3 szintén nagy fába vágta a fejszéjét: a Sega másik népszerű verekedős automatájának, a **Last Bronx**nak kívánnak egy majdnem arcade minőségű Saturnos "kistesót" készíteni. Ez a játék még a Model 2 hardverrel készült, de igyekeztek kihozni belőle a maximumot, s most ugyanezt szándékozzák tenni a Saturnnal is. Ennek érdekében nem is merték más teamre bízni a munkát, ragaszkodtak az eredeti grafikusokhoz és kódolókhoz, hogy a karakterek kidolgozása ugyanolyan legyen, s hogy a játék atmoszférája is változatlan maradjon. Ez a játék egyébként a realitásáról nevezetes, tehát nincsenek benne lehetetlen mozdulatok, a szereplők valóságos fegyverekkel rendelkeznek, az öltözékük pedig a jelenlegi tokiói divat szerint lett kialakítva. A Saturn-verzió még igen korai stádiumban van, a megjelenésének időpontja még nincs tisztázva.



TIME CRISIS / PSX

A játéktermekben majd egy évvel ezelőtt új lövöldözős kedvenc köré csoportosultak a hardcore játékosok: a **Time Crisis** megjelenése óta a **Virtua Cop**ra már oda se bagózott senki. Pedig a Namco játéka csupán két apró újítással volt több, mint a SEGA üdvöskéje: visszaütött a pisztoly, és egy pedál segítségével fedezékbe lehetett bújni. Hamarosan a PlayStation-tulajdonosok is fegyvert ránthatnak az USA elnöke lányának a megmentésére, ugyanis tavaszra ígérik a PSX-konverziót. A játékhoz pedál ugyan nem lesz mellékelve, de helyette ott lesz a Namco új fénypisztolya, amelyen egy extra tűzgomb is helyet kap. Rejtőzködni azzal lehet majd, ám a visszaütő pisztolyt – a hardver túlságosan nagy előállítási költsége miatt – szemlátomást elfelejthetjük.



RESIDENT EVIL 2 / PSX

A horrorjáték fogalma a PlayStation-tulajdonosok számára egybeforrt a **Resident Evil**lel. Ahogy a mondás is tartja: addig üsd a vasat, amíg meleg – a Capcom már javában dolgozik a **Resident Evil 2**-n, amiben természetesen még több borzalmat, még több vért ígérnek. Jill és Barry helyett két új szereplőt kapunk: Leon, a kezdő zsaru, és Elza, az egyetemista lány közül választhatunk. Hőseink egy Lacoon nevű városka rendőrörsére szorulnak be a zombik és a több horrorisztikus kreatúra elől, s attól függően, hogy melyiküket válasszuk, ezúttal is más-más lesz a végigjátszás. A játék körülbelül másfélszer lesz nagyobb mint az elöd: több lesz a bejárható terep, ráadásul azok kidolgozása szebb, az árnyék és fényhatások tökéletesebbek, a kameraállások változatosabbak lesznek. További újdonság, hogy hőseink például menet közben többször is átöltözhetnek – mondjuk golyóálló mellényt vehetnek fel – s így változik a náluk tartható tárgyak száma is. Többféle fegyvert használhatunk majd, amelyek teljesen eltérően hatnak az ellenfelekre. Egy-egy ilyen akciót gyakran brutális animáció követ. Például belelövünk a shotgunnal egy zombiba, az kettészakad, ám a maradék teste még továbbvonszolja magát. (Bár az ilyenekhez még meglehet, hogy az európai cenzúrának lesz egy-két szava.) Az első részben ugyebár maximum két-három szörny támadt ránk egyszerre, ez a szám most elérheti a hetet is. Sajnos ennek mondjuk az lett a következménye, hogy a poligonok számát a szereplőkre lebontva majdnem a felére kellett csökkenteni, de a készítők szerint ez egyáltalán nem fog meglátszani, sőt, a mozdulatok tökéletesítése révén még gyönyörűbb összhatást ígérnek. A játék leghamarabb április környékén várható, de ezek a legoptimistább számítások.



MULTI RACING CHAMP. / N64

Nagy autóversenyrajongó lévén a közeljövő N64-es játékai közül engem leginkább az Imagineer **Multi Racing Championship** című rallyversenye izgat, ami – ha az eddig megjelent előzetes fotók a valóságot tükrözik – a legszebb konzolos autóverseny lesz, felülmúlva a már korábban megjelent **Cruisin' USA**-t is. Külön érdekesség, hogy a játékban nem holmi szokványos amerikai szériaautókat irányíthatunk, hanem európai típusokat, mint például Opel Vectrát. Igaz, jogi problémák miatt név szerint nem így fognak szerepelni, de nyomban rájuk lehet ismerni. A **Sega Rally**hoz hasonlóan egyedileg tuningolhatjuk a kocsikat, az ugratókkal, leszakadt hidakkal megtűzdelt pályákon pedig változatos időjárási tényezők fogják utunkat nehezíteni. Az első menetre valamikor június táján kerülhet sor.



PANDEMONIUM

Íme egy tökéletes példa arra, hogy egy jó mászkálós játékhoz nem kell mindig valami vadonatúj dolgot kitalálni, elég, ha a jól bevált klasszikus játékmenetet látványos 3D-s grafikai effektusok közé ágyazzák. A külső szemlélő számára a Pandemonium fantasztikus látványt nyújt: egy szép színes álomvilágban egy 3D-s kis figura szédítő mélységeket ugrál át. A nézőpont egyfolytában zoomol, hősünket hol premier plánban látjuk, hol meg olyan távolról, hogy hangyányira zsugorodik. A kamera teljesen leereszkedik, ha emberünk mondjuk egy függőhídon halad át, máshol meg teljesen felülnézetből láthatjuk a terepet, egyszóval mindig abból a perspektívából követhetjük az eseményeket, ami a leglátványosabb, és persze a legésszerűbb.


A lila, rohangáló manók úgy hörögnek, mint valami tüdőbeteg gorilla

Első ránézésre úgy tűnik, mintha egy újabb Crash Bandicoot féle 3D-s játékkal lenne dolgunk, de a látszat ellenére voltaképpen egy hagyományos, 2D-ben játszódó anyagról van szó, igaz ez a "kétdimenziós sík" a térben össze-vissza görbül. Rendszeres olvasóink számára talán úgy tudnánk legegyszerűbben képet festeni a Pandemoniumról, hogy egy NIGHTS féle játékmenetet hoztak össze a Crash Bandicoot grafikájával. Ez utóbbi játékra mellesleg nem csak a grafika stílusa, hanem bizonyos részletek is kísértetiesen hasonlítanak.

Ez a pálya mintha a legendás Nebulusból került volna ide

Az első főszörnyből egy nagy adag gombapörköltet kell csinálni

AZ ELŐZMÉNYEK

Először is ismerkedjünk meg a két főszereplővel, akik épp most készülnek szakavatott varázslókká előlépni! (A térképen a háromszöggel lehet majd közülük válogatni.) Nikki – a lány – egy cirkuszból szökött meg, ő az akrobata tudományával jeleskedik. A dupla ugrásával (levegőben még egyszer X) ő kettőjük közül a hasznosabb karakter. Fargus, a bohóc és a bábuja, Sid megunták az előadásaikon szokássá vált tojás- és zöldségzáport, ezért határoztak a varázslóskodás mellett. Fargus speciális mozdulata a cigánykerék (körrel), amivel el tudja pusztítani a gyengébb ellenfeleket. Hőseink a történet szerint a világhírű Vu varázslóhoz érkeztek tanulni a mesterséget, és a jelentkezők tömegében találkoztak véletlenül. A bajok ott kezdődtek, amikor a mester a fogadásról elvonult a szükségét végezni, és hőseink oda is követték. Az egyik folyosón a Nagy Varázsló megbotlott egy szőnyegráncban, és a táskájából kiesett egy ősi varázskönyv. Nikki habozás nélkül felvette, s hiába állt rajta, hogy "kizárólag csak gyakorlott és bejegyzett varázslók használhatják", elvonult Fargusszal a kastély tetejére egy kis tűzijátékot rendezni. Innentől már az introban követhetjük az eseményeket, amint a dolog rosszul sül el, s megidéznek egy nagy étvágyú szörnyet. Persze csak egy mód marad, hogy jóvá tegyék a dolgot: ha végigmennek a játékon.

A MOZDULATOK

Az említett alapvető mozdulatokon kívül mindkét szereplő fel tud venni támadó varázslatokat, amiket a négyzettel lőhetünk ki. Legtöbbször tűzgolyó varázslatot (piros gömbök) fogunk találni, amiből két fajta is akad. Abban különböznek, hogy az egyik újratermelődik, a másik pedig nem. Ez azért fontos, mert sérülés esetén elveszítjük az éppen nálunk lévő varázslatot is. Akad továbbá kicsinyítő varázslat, amivel lekicsinyíthetjük, majd eltaposhatjuk az ellenfeleket, valamint van még egy Sub-Zerós stílusú fagyasztás, amivel hűvösre tehetjük, majd szilánkokra törhetjük a rosszakaróinkat. A szokásos bonus életeken kívül találhatunk még pajzsokat, amik sérthetetlenséget biztosítanak bizonyos ideig, valamint kulcsokkal, amik titkos ajtókat nyitnak. Ezek az ajtók általában rejtett pályaleágazások bejáratait, vagy egyszerűen csak szíveket rejtenek maguk mögött.

Utunk során még egy érdekes dologra számíthatunk: hőseink néhol állatokká fognak átalakulni, s így természetesen újabb mozdulatokra tesznek szert. Békaként például sokkal nagyobbat lehet ugrani, sárkányként pedig még repülni is tudunk majd.

MAJDNEM TÖKÉLETES JÁTÉK

Az irányítás a 2D következtében kezdetben meglehetősen szokatlan, gondoljunk csak bele: például ugrunk egy nagyot, és közben a pálya 90 fokban elfordul. Ez főleg akkor idegesítő, ha pont egy ellenfélre akarunk ráugrani. Eleinte az ilyen ugrásokat el fogjuk véteni, és az ellenség fejének megtaposása helyett a karjaiban fogunk kikötni, de hamar bele lehet jönni. Az összesen 18 szint mindegyike iszonyú hosszú, ám ennek ellenére olyan változatosak, hogy sose lesz olyan érzésünk, mintha már egy-egy részletet láttunk volna. Gumiágyként működő gombák, óriási, össze-vissza kanyargó csúszdák és ezekhez hasonló tereptárgyak váltogatják egymást, szinte minden lépésnél valami meglepetés vár ránk. Nyugodtan megyünk például, aztán hirtelen elkezdünk csúszni, majd egy nagyot zuhanunk. Földet érünk, s már azt hihetnénk, hogy biztonságban vagyunk, ám az érkezésünk zajára felébred egy dinoszaurusz, aki üldözőbe vesz minket...

A meglepetések nem azt jelentik, hogy halálozás nélkül nem tudunk rájönni a megoldásra, mindig kapunk egy pillanatnyi gondolkodási időt. A játékot teljesen reális nehézségűre írták meg, ráadásul a folytatási lehetőségek kapuit is megfelelő távolságban helyezték el, nem kell mindig legelölről kezdenünk a pályákat. Minden szint sikeres teljesítése után kódszavakat kapunk, ha pedig 80%-nál több kincset gyűjtöttünk be, bonusszintekre jutunk. Én csupán a mentési lehetőséget hiányoltam, de mivel a passwordök rövidek, azt sem túlságosan.

BOHOCI-NESZE!

A 18 szinten kívül 3 nagyfőnökös pályán is át kell küzdenünk magunkat, ezek a szörnyek azonban inkább csak látványukban elképesztőek, az elintézésük nem fog különösebb fejtörést okozni. Az első szörny például egy kör alakú bástya közepéről köpköd felénk, s nekünk csak annyi a dolgunk, hogy a falon rohangálva eljussunk a tüzes katapultokhoz.

A játék vizuálisan nem mindennapi gyönyört nyújt, s ehhez jönnek még a profi módra megszerkesztett pályák.

Vári Zoli

Néhol levelibékaként kell átvészelnünk a viszontagságokat

pandemonium — Kiadja: BMG

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

PLAYSTATION

✓ Látványos kameramozgatás • szuper grafika
✗ A 3D kizárólag látványosság • nincs mentési lehetőség

91%

PRINCE OF PERSIA 2

Hát ha van program, amivel a SNES tulajdonosokat alaposan megvárakoztatták, akkor a Prince of Persia 2 az. A PC változat már lassan négy éve, hogy megjelent, s azóta se jött ki más verzió. Ez főként azért meglepő, mert az előző rész a létező összes gépformátumra megjelent. A sztori egy ifjúról szól, aki beleszeret egy hercegnőbe, és a gonosz varázsló, Jaffar börtönbe veti, hogy ő vehesse el a hercegnőt. A feladat az első részben az volt, hogy kivezessük hősünket Jaffar börtönéből. A platformjáték nem is annyira a grafikájával aratott sikert, hanem csodálatosan élethű animációjával, amint hősünk megkapaszkodott a pallókon, ahogy vívott, vagy ahogy egyáltalán futott. A látványhoz ráadásul egy elgondolkodtató, és az ügyességünket is próbára tevő játékmenet társult, így a játék csakhamar mindenki kedvencévé vált.

Jaffar nem adta fel, hanem újabb tervet agyalt ki, még gonoszabbat mint az előző. Varázserejét arra használta, hogy felöltse a herceg alakját, és elüldözze palotájából.

Ezúttal a háttérgrafikára sem lehet panasz. A palota falai, a barlangok belseje mindenhol egészen részletesen meg van rajzolva, s a szereplők is színesebbek. A helyszínek nem is fértek be egy képernyőbe, így ebbe a verzióba némi scrollt is beépítettek. Az animációk ezúttal is pompásak, természetesen ismét igazi mozgások alapján, rotoscoping technikával készültek.

Noha a játékmenet elsőre – amint a palota tetején menekülünk – eléggé lineárisnak tűnik, aggodalomra semmi ok, a barlangokba eljutva visszaköszönnek a már megszokott PoP elemek és feladatok. Több [illegible]ra lesz szükség, például már a barlangba bejutáshoz is egy kisebb fejtörőt kell megoldani. A feladatok egyébként megegyeznek a PC verzióval, tehát a korábbi leírásunk most is használható.


A szökés a palotából

prince of persia 2	Kiadja: Titus
SUPER NINTENDO	
✓ Egy briliáns folytatás remek grafikával	
✗ A hangeffekteken még csiszolhattak volna	
85%	

CRIMEWAVE

Képzeljetek el egy annyira korrupt várost, ahol még a rendőrséget is privatizálják. Nem, nem Budapestről van szó, csak egy képzeletbeli városról, Mekeoról. A rendfenntartást civil kézbe adták, ösztönzésképpen pedig minden egyes bűnöző fejére vérdíjat tűznek ki. A várost fejvadászok lepik el, akik bármire kaphatók egy kevés pénzért.

A feladatok teljesítéséhez ki sem kell szállnunk az autónkból, ahogy meglátjuk valamelyik gyanúsított kocsiját, azonnal tüzelhetünk. A várost nem egy rögzített szögből látjuk, hanem real time-ban rajzolja ki a gép, vagyis ahogy fordulunk az autóval, úgy forgatja a szemszöget. A lényeg egyszerű: járőrözünk az utcákon, s várunk, amíg felbukkan egy kliens. Ezt majd egy piros nyíl fogja mutatni, és két perc áll a rendelkezésünkre a kilövésére. Ha ez sikerül, egy bizonyos összeg üti a markunkat, plusz még felvehetjük a fegyvereit és rakétáit. Ha nem, a játéknak vége. Nincs vége a játéknak, ha esetleg idő közben megszökne a kliens, igaz a következő üldözésnek már az elpazarolt időlimittel kell nekivágnunk. A cél, hogy megszerezzük az adott városrész kapujának kinyitásához szükséges összeget. Ha ez megvan, áthajthatunk a másik szektorba, az eredményünk pedig automatikusan kimentődik. Ha mind a nyolc szektorral végeztünk, kezdhetjük elölről az egészet, csak jobb kocsit kapunk...

Ahogy haladunk előre, a bűnözők egyre ügyesebbek, egyre több aknát szórnak el, s ha eléjük kerülünk, nem haboznak belénk pörkölni. Ezenkívül felbukkanhatnak riválís fejvadászok is (őket zöld nyíl jelzi), s ők a vérdíj miatt ugyanúgy veszélyt jelentenek ránk, mint a bűnözők. Lehetőleg tehát előbb mi füstöljük ki őket. Ha esetleg ketten, osztott képernyőn fogunk neki a játéknak, a társunk egy ugyanilyen riválisnak számít, de az ő kocsijának a helyzetét sárga nyíl fogja mutatni.

A játék 3D-s grafikája kifogástalan, még a keréknyomok is ottmaradnak az aszfalton. Az irányítással is kibékülnék, ha a játékmenet nem lenne olyan monoton. Az unalmat ráadásul csak fokozza a zene, ami időnként átcsap idegesítőbe, mikor is némelyik pálya alatt improvizált jazzhez hasonlító förmedvényeket kell hallgatnunk.


Már füstöl a gazfickó...


A civil autók állandóan csak útban vannak

crimewave	Kiadja: EIDOS
SEGA SATURN	
✓ Részletesen kimunkált izometrikus grafika	
✗ Vontatott és céltalan játékmenet	
63%	

COMMAND & CONQUER



A '95-ben megjelent Command&Conquer hihetetlen sikereket ért el PC-n, és most végre megérkezett Saturnra is. A játék a közeli jövőben játszódik, ahol a jóságos békefenntartók, vagy a gonosz szekta csapatainak a vezetését vehetjük át. A választás egyszerű: a két CD közül az egyiken a GDI a másikon pedig a Testvériség küldetéseit találjuk. A program egyszerű kezelhetőségével és remek hangulatával fogja meg azonnal a játékost. Én nem vagyok egy nagy stratéga, ám ahogy elindítottam a játékot, a kezelés egy pillanatra sem okozott gondot, és nagyon élveztem a parancsok osztogatását. A point&click irányítás egyszerűbb nem is lehetne: rábökünk egy csapatra, és megmutatjuk hova menjen, mit csináljon. A menükben megjelenő ikonok szintén egyértelműek, ha valakinek értelmezési gondjai lennének, ajánlom a figyelmébe a '95/10-es számunkat. Eleinte könnyen nyerhetünk, a program kezdők számára is biztosít sikerélményt, de csak mértékkel. Amint bemelegedtünk, a küldetések egyre keményebbekké válnak, a játék vége felé pedig megeshet, hogy egy csata megnyeréséhez több napig kell próbálkoznunk, míg megtaláljuk a megfelelő stratégiát. További pozitív dolog, hogy nemcsak az ellenséges katonák viselkednek intelligensen, hanem saját embereink is: akiket nem látunk a képernyőn, nem hagyják magukat leölni, hanem védekeznek, vagy visszavonulnak.

A zseniálisan kitervelt hadszíntereknek és feladatoknak tulajdonítható a játék sikere, hiszen a grafika nem nagy dolog. Szépek a tájak, és minden sprite animált, de a bitmap hátterek és a pixeles katonák akár egy MegaDrive-val is kivitelezhetőek lennének. Ugyanez mondjuk már nem mondható el az átvezetőjelenetekről, amelyekben frankó animációkat láthatunk digitalizált szereplőkkel keverve. Egyedül a multiplayer opció hiánya miatt marad el a játék a PC verziótól.

Vári Zoli

A kényes hadműveletnek számító partraszállás itt még könnyedén kivitelezhető

command & conquer	Kiadja: Virgin
SEGA SATURN	
✓ Remekül megszerkesztett küldetések • intelligens ellenfelek • jó hosszú	
✗ Nincs több játékos mód	
92%	

international motoX

Buckalakók, előre!

A motocross versenyek valószínűleg nem tartoznak a könnyen megjátékosítható műfajba, talán ezzel magyarázható, hogy a Warner Interactive "újszülöttje", az Int. MotoX az egyedüli induló ebben a kategóriában PlayStationön. Csakis ennek köszönhető, hogy igazat adok a játék dobozán olvasható szövegnek, miszerint ez az eddigi legrealisztikusabb motocross szimulátor, ami valaha készült. Ennek ellenére már az introból láthatjuk, hogy nem egy színvonalas dologhoz van szerencsénk: a motorok teleszkópjai a talajtól függetlenül csak úgy randomize rángatóznak, az emberi mozdulatok robotoszerűek, a képi humornak szánt események pedig még csak mosolyt sem csalnak az orcánkra.

Sajnos ugyanez mondható el magáról a játékról is. A grafika még elmegy, a motorosok és a terep 3D-s kidolgozása láttán először akár csettinthetnénk is egyet, de amint elindul a verseny, azt tapasztalhatjuk, hogy a motorosok mozgatása elég távol áll a "realisztikustól". Egy-egy ugrató után akár oldalt fordulva is leérkezhetünk, pilótánk annyira jól tud motorozni, hogy még ha mindkét kerék csúszik is, merőlegesen tudja tartani a gépet. A versenyzők mozgatásának a valósághoz semmi köze, nem akkor döntik be a motort, amikor a fizika törvényei úgy diktálnák, hanem akkor, amikor megkezdenek egy éles kanyarvételt, s akkor is csak egy pillanatra. A programozók a szabályok betartatásával sem nagyon fárasztották magukat. Azokon a pályákon, ahol 180 fokos kanyarok vannak beiktatva, ezeket nyugodtan levághatjuk. A futamok megnyerésével ne számítson senki se valami extra dologra, a pénzdíjjon kívül mindössze annyi a jutalmunk, hogy megnézhetjük a visszajátszástamit egyébként illett volna az alapvető szolgáltatások közé bevenni. Ha már itt tartunk: örültem volna, ha az Options-menüben a nehézségi szinten is változtatni lehetne.



A visszajátszásban sajnos csak győzelem esetén gyönyörködhetünk



A versenyt indítva választhatunk versenyosztályt (azok közül, amiket már egyszer megnyertünk); a stílusnál a versenyzés, a gyakorlás és az időmérő edzés közül szelektálhatunk; ki/bekapcsolhatjuk az időjárási tényezőket; végül a versenyzők számát határozhatjuk meg. Gyakorlás esetén a körök számát is mi adhatjuk meg.

Miután ezekkel végeztünk, a versenyzőnk kiválasztása következik. A nevén kívül megadhatjuk a nemzetiségét, a ruhája színösszeállítását, valamint 500 dolcsit kapunk a járgány korszerűsítésére. Szerintem leginkább a gumit érdemes feltuningolni, ha ugyanis kevésbé csúszik a motor, simán felkapaszkodunk az emelkedőkre és a kanyarvétel is könnyebb. A verseny közben motorosunkat négy távolságból követhetjük, melyek között az L2/R2 gombokkal váltunk. Az X-szel gyorsíthatunk, a négyzet a fék, manuálisan váltani pedig az L1/R1 gombokkal lehet.

A játék jó tulajdonságai közé tartozik a pályaeditor, amivel a meglévő 48 pálya mellé újakat kreálhatunk. Nagyon egyszerű a kezelése, bárki könnyedén elsajátítja, a kimentett pályákból pedig a Competition Editornál saját versenyidényt állíthatunk össze, ami szintén kimenthető.

international motox	Kiadja: Warner
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	
PLAYSTATION	

✓Jó 3D grafika • könnyen kezelhető pályaeditor
✗ Puritán opciók • irreális mozgatás

52%

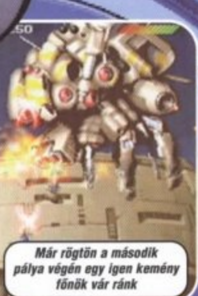
Dirr-durr, kandúr!

Emlékeztek még a Project X-re? Tudjátok, a Team 17 fergeteges űrhajós, lövöldözős játékára! Akik rendelkeznek, vagy legalábbis rendelkeztek Amigával, azok a kérdésre nagy valószínűséggel igennel válaszolnak. '92 feledhetetlen shoot'em up sztárjáról van szó, ami grafikailag nagyon megelőzte korát. Ezt alátámasztja az a tény is, hogy annak idején az Amiga 32 színével olyan háttereket alkottak, amit az öt évvel később készült második részben sem sikerült nagyon felülmúlni. A PlayStation hardverével ugyan sokkal szebb robbanás és fényeffektusokat kreáltak, és frankó animációval tálalják a történetet, de azért olyan nagy eltérés tényleg nincs.

A játék kézikönyvében az áll, hogy elfelejthetjük azokat az időket, amikor a játékoknak nem volt sztorijuk. Hát nem azért, de ehhez képest az X2 előzményeit egy mondatban össze tudom foglalni: ismét jönnek az idegenek, akiknek a kiirtásával ismét a Föld legjobb pilótáját, azaz a kedves játékost bízzák meg. Az introban mindössze annyi történik, hogy hősünk megkapja a megbízást, beül a kocsijába, majd egy futurisztikus motoron folytatja útját, hogy végül elinduljon űrhajójával. A pre-renderelt animáció mondjuk a "többször is megnézhető" kategóriába tartozik. Nagyon impresszív a látvány az biztos, bár az igazat megvallva én például nem nagyon rajongok azért, ha digitalizált arcot kevernek a renderelt pofák közé. Na mindegy, térjünk rá a játékra!


Az elődhöz hasonlóan a hátterek színességére most sem lehet panasz

A lényeget tekintve az elődhöz képest nincs sok változás: adva van egy űrhajó (két játékos esetén kettő), és mindenre lőni kell, ami mozog. Ugyanúgy három űrhajó közül választhatunk, s a nehézség is a régi időket idézi. Igaz most több találat kell az elhalálozáshoz, de például a későbbi pályák egyes részein olyan ütemben jönnek az ellenfelek, hogy szinte a háttér sem látszik. Az izgő-mozgó bigyókat kilőni pedig nem csupán annyi, hogy belelövünk, és durr! No nem, az túl egyszerű lenne. Minden ellenfélbe legalább 2-3-at kell beleereszteni. Ha azonban megfelelő hatásfokkal irtjuk az idegeneket, azok időnként kisebb "ajándékokat" ejtenek el, amiket felvéve újabb és újabb fegyverekkel gazdagodunk. Kölönböző erősségű lézereket, rakétákat kapunk, legerősebb fegyverként pedig dupla lövedéket, aminek még a szórását is állíthatjuk. Ha ezeket egyébként nem szedjük fel, az egyre szívósabb ellenfelek ellen teljesen esélytelenekké válunk. Az X-szel tudunk a fegyvereinkkel tüzelni, melyek közül – ha már több van - a négyzettel tudunk szelektálni. A körrel lehet mega-bombát kibocsájtani, ami a közelében lévő objektumokat egytől-egyig elpusztítja, a háromszöggel pedig a szintén útközben fellelhető, és segédfegyverként funkcionáló antigravitációs gömbök formációját tudjuk változtatni. Mondjuk felkapcsolhatjuk például a hajó elejére, vagy akár úgy is beállíthatjuk, hogy keringjen körülöttünk. A fentebb említett dupla fegyver szórását az L1/R1 gombokkal szabályozhatjuk.


Már rögtön a második pálya végén egy igen kemény főnök vár ránk

A pályák végéről természetesen nem hiányoznak a robosztus főellenségek. Ezekbe irdatlan mennyiségű muníciót kell ereszteni. Alapvetően csak egy folytatási lehetőséget kapunk, ám a játék első felében ennek ellenére a továbbjutás nem fog gondot okozni, mivel az ötödik pályáig mindig csak az utolsó pályánál kell újrakezdeni, s még pályakódokat is kapunk. A maradék öt pályához azonban alaposan össze kell szednünk magunkat, ugyanis onnan semmiféle segítséget nem kapunk.

Sok fejlődés tehát nincs az elődhöz képest, legfeljebb annyi, hogy ezúttal vannak függőlegesen scrollozódó pályák is. A grafika gyönyörű: sivatagos, vagy épp jeges planéták felszíne felett repkedhetünk, valamint az immár hagyománynak számító aszteroida mezőben is szlalomozhatunk egyet. Az akció alatt hallható rave zene szódával még elmegy, de hogy őszinte legyek, az is inkább '92-es hangulatot áraszt.

Vári Zoli

project x2	Kiadja: Ocean
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	
PLAYSTATION	

✓Gyönyörű hátterek • szépen animált ellenfelek • betalált hangefektek
✗ Kevés a pálya • cheat nélkül túl nehéz

70%

DAYTONA USA

A Daytona USA a játéktermek látogatói számára mára már szinte fogalommá vált. Ha valaki esetleg nem ismerné, egy mondatban a lényeg: szériaautók versenye, ahol három, egyre nehezedő, csodás kidolgozású pályán akár 39 ellenfél ellen vehetjük fel a versenyt. Személy szerint én köztudottan nagy Daytona-rajongó vagyok. Ha néha benézek egy játékterembe, a mai áraknak köszönhetően jobbára csak bámészkodni szoktam - de ha egy Daytonát látok, ritkán tudom megállni, hogy ne menjek vele néhány kört. Amikor megjelent a játék Saturn-verziója, néhány hozzám hasonló megszállottal hónapokig nyomultunk a játékkal, századmásodpercekkel döntögetve egymás rekordjait. Azóta sem készült egyetlen olyan autóverseny sem, ami hangulatban akár csak megközelítette volna a Daytonát. Kíváncsian vártam tehát, hogy milyen lesz a PC-verzió.

Amikor elindítottam a játékot, a várakozáshoz képest elég nyomorúságos látvány tárult elém. A demóban, ahol 40 autónak kellene villámgyorsan elhúznia a kamera alatt, most igencsak döcögve érkeztek a járgányok. Szerencsére azonban mindössze annyiról van szó, hogy a Sega egy végletesen leegyszerűsített installáló programot mellékelt a játékhoz, ami automatán full grafikával rakja fel a programot. Miután elindítottuk a játékot, szálljunk be az Alt billentyűvel a program menüjébe. Az Option menüben találhatjuk az állítható grafikai paramétereket, ahol az élvezhető sebesség érdekében a Display Mode opcióval nyomban vegyük le a felbontást sima VGA-ra. (Ezt egyébként a játék közben is megtehetjük az F4 lenyomásával.) A sebesség növelése érdekében még a következőket tehetjük: állíthatjuk a képernyő nagyságát (nagyfelbontás esetén); beállíthatjuk, hogy milyen távol rajzolja ki a gép a terepet; meghatározhatjuk, hogy milyen sima legyen a mozgás valamint kikapcsolhatjuk a hátteret; s végül átlátszóvá tehetjük a tereptárgyakat. Itt találhatunk még egy igen hasznos dolgot: az első menüponttal állíthatjuk be a billentyűzetkiosztást, ugyanis ki tudja miért, a játék Options menüjében csak dísznek van a Key Assign opció.


Így kell az expert pályán a legnehezebb kanyart bevenni




A sebességtől érezhetően lobog a hajunk

Miután így a gépünk képességeihez igazítottuk a grafikát, garantálom, hogy a játék teljesen ugyanazt az élményt nyújtja, mint Saturnon. A szolgáltatások is ugyanazok, vagyis az arcade módon kívül játszhatunk PC módban, ahol többfajta autó áll a rendelkezésünkre, és nincs időlimit. A pályák első betöltésekor ugyan tapasztalhatunk némi akadozást, ám ez szerencsére csak múló jelenség. Ezentúl legfeljebb csak olyan negatív élmény érhet minket, mint hogy nagy ritkán "beakad" a kerékcsikorgás effektje, ám az ilyen és hasonló dolgok minden bizonnyal inkább a Win95 "érdemeinek" tekinthetők.

daytona usa — Kiadja: Sega

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PC: P90, 16MB RAM, SVGA, 4XCD, WIN 95

✓ Majdnem arcade minőségű konverzió!
✗ Egy visszajátszást például berakhattak volna

93%

SEGA RALLY

A játéktermekben a Daytona USA után a Sega másik nagy dobása a Sega Rally volt. Egy rallyversenyről van szó, ahol a valóságot megközelítő körülmények között egy sivatagos, egy erdős, egy sziklás, és egy extra tóparti pályán száguldozhatunk. A járműválaszték sem akármilyen: két valóságos márka, egy Toyota Celica (köztudottan az egyik legjobb rally autó), és egy Lancia Delta közül választhatunk, ehhez jön még egy extra autó, a Lancia Stratos. A terep eszméletlen élethű: ahogy egy helikopter elhúz felettünk porzik a homok, a tócsákba hajtva víz fröccsen, a betonon érezhetően megtapad a gumi. A kocsik elképesztően kifinomultan viselkednek még a legapróbb kormánymozdulatra is: "érezni" lehet az autó úttartását és a tehetetlenségi erőket. Ha a kétféle nézet közül a külsőn vagyunk, a látvány még fantasztikusabb: a kerekek tökéletesen úgy rugóznak, ahogy ráhajtunk a bukkanókra, a kanyarodáskor beremegnek, amint oldalt csúsznak a betonon. A kocsik szelektálásánál választható a manuális váltó is, az igazi profik természetesen csakis ezzel versenyeznek. Például egy-egy látszólag értelmetlen visszaváltással értékes századmásodperceket lehet az eredményekből lefaragni. Ez a nagy fokú élethűség egyébként nem csupán a véletlen műve: az AM2 programozógárdája igazi rally pilótáktól kapta az instrukciókat.

A Saturn-verzióban indulhattunk Arcade módban (mint a játékteremben: a többi versenyző ellen sorban végighaladva a pályákon), valamint Time Attack módban (az idő ellen nyomulva). Ezek megvannak a PC változatban is, valamint ugyanúgy megvan a 2 Player Battle, ahol egymás ellen versenyezhetünk egy haverral. Újdonság a Link Game, amivel két összekötött géppel játszhatunk. Főbb lehetőségek: külön egyedi beállítású autókat készíthetünk, többféle kameraállásból visszajátszhatjuk az eseményeket, továbbá a Ghost Car opció, aminek segítségével legjobb időnk szellemképe a vetélytárs, azaz így saját legjobb teljesítményünk ellen versenyezhetünk.

A grafika még szebb, mint a Daytonában. A játék sebessége meglepő módon még SVGA-ban is teljesen élvezhető, igaz, ehhez a P133 nélkülözhetetlen előfeltétel. Noha így a sebesség lassabb mint Saturnon, a grafika azonban még szebb, gyakorlatilag megközelíti a játéktermi gép színvonalát. Még a hirdetések is jól olvashatók az autók oldalán. Az elégedetlenkedők átválthatnak VGA-ra, ahol szélsebes akcióra számíthatnak. A képfrissítés gyorsasága azzal magyarázható, hogy a Daytona 40 autójához képest itt mindössze csak 15 versenyző helyzetét kell a gépnek "fejben tartania", amiből maximum 2-3 van egyszerre a képernyőn. Ez persze sokkal kevesebb poligont és sokkal kevesebb számítást igényel.

Összegezve: a Sega Rally egy olyan autóverseny, ami mindamellett, hogy tökéletesen élethű és szép, még élvezetes és jól játszható is. A játék máig a legjobb rallyverseny, ami valaha a konzolokra készült, s most, hogy megszületett a PC-s átirat, immár a számítógépeken is az. Legfeljebb a Screamer 2 veszi fel vele a versenyt.



Mindjárt az élre török a Celicával



segarally — Kiadja: Sega

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PC: P75, 16MB RAM, SVGA, 4XCD, WIN95

✓ minden
✗ Bármilyen negatívum keresése csak szőrszálhasogatás lenne.

94%

Panzer Dragoon

Sokezer évvel egy virágzó civilizáció pusztulása után járunk. Az ember által kifejlesztett biológiai fegyverek csaknem az emberiség teljes megsemmisülését idézték elő, a megmaradt túlélőkre mutáns fenevadak leselkednek minden zugból. A közelmúltban az egyik törzs, a "Birodalmiak", egy régi toronyra bukkantak, benne egy arzenál nagy pusztító erővel rendelkező ősi fegyverrel. Ezekkel hozzáláttak a szabadon garázdálkodó ragadozók irtásához. Sokan azt gondolták, hogy a megmaradt emberiség végre fellélegezhet. Az ősi mondás azonban ismét beigazolódott: "*A hatalom kapzsiságot szül, a kapzsiság pedig az erőszak atyja.*" A Birodalmiak a Föld teljes meghódítására esküdtek fel...

Ez a kis beszámoló szerencsére nem jóslat (bár manapság annak is hihető lenne), hanem a Panzer Dragoon "történelmi" háttere, ami végre megjelent PC-re is. A játékban egy egzotikus, furcsa lényekkel, állatokkal és meghökkentő gépezetekkel teli világba cseppenünk. Egy ifjú vadászt fogunk irányítani, aki - mint az introból kiderül - a sors akaratából a "nagyok" háborújába keveredik. A történet elején két társával együtt éppen egy vadászaton van egy száraz kanyonban, amikor egy skorpiószerű lény üldözése közben egy óriási barlangba téved. Két hatalmas sárkány összecsapásának lesz a szemtanúja, melyek közül a kéken ülő sárkány-lovag halálos sebet kap. A haldokló lovag odaszáll hősünk mellé, s egyetlen varázslatos érintéssel átadja az összes emlékét. Utolsó szavai így hangzanak: "*Ne engedd, hogy a Sötét Sárkány visszatérjen a toronyba...különben az ősi idők borzalmai újra visszatérnek...*"



Az első pálya végén egy birodalmi léghajóba botlunk

A feladat tehát adott: felpattanva a sárkány hátára meg kell állítani a másik hüllőt, útközben pedig elpusztítani a Birodalmiak léghajóit, és az egyéb fenevadakat, amik ránktámadnak. Ellenfélből pedig nem lesz hiány: mindenféle repülő kreatúrák szórják ránk a lövedékeiket, óriási homoki férgek bújnak elő a sivatag homokjából, és még sorolhatnám mi mindennel fogunk találkozni.

Noha a sárkányunk egy előre rögzített "folyosón" repül végig, azon belül mi irányíthatjuk a dolgokat, sőt, körbe is nézelődhetünk. Erre szükségünk is lesz, hiszen nem egyszer hátulról jön a támadás (ezt a radart figyelve kell majd kiszúrnunk). Hősünket háromféle távolságból követheti a "kamera". A célkeresztünk segítségével kétféle lövedékkel tüzelhetünk. Ha csak egyszer nyomjuk le a tűzgombot, sima lézert fogunk lőni, viszont folyamatosan nyomva tartva a gombot, befoghatjuk az ellenfeleket (maximum nyolcat), majd a gombot elengedve, célkövetős lézerrel lőhetünk.

A grafika teljesen megegyezik a Saturn-verzióval, igaz, egy közepes kategóriájú Pentiumon a sebesség inkább csak VGA-ban élvezhető, úgy viszont nagyon. A grafikai menü emiatt kisebb cheatként is használható, ha ugyanis SVGA-ra rakjuk a felbontást, a mozgást pedig simára, a játék úgy lelassul, hogy gyerekjáték lesz az ellenfeleket kilőni, vagy kitérni a felénk közeledő lövedékek elől. Ez a kis turpisság egyébként arra is jó, hogy megfigyeljük az ellenfeleket, ugyanis normál esetben olyan gyors a játék, hogy fel se fogjuk, ki vagy mi lő ránk. A játékról csak jót lehet mondani: pergő, lövöldözős akcióban vehetünk részt, roppant sokszínű, változatos ellenfelekkel, hatalmas főellenségekkel. A CD-ről szóló zenék pedig feledhetetlenek!

...er ...goon — Kiadja: Sega

...TVÁNYOSSÁG
...ÁTSZHATÓSÁG
...ZAVATOSSÁG
...E N E B O N A

...75, 8MB RAM, SVGA, 4XCD, WIN95

✓ Maximális látvány • kiváló mozgás • nagyszerű zene
✗ Cheat nélkül nehéz

...8%

Virtua Cop

Amikor még csak a full motion videón alapuló lövöldözős anyagok voltak ismertek a játéktermekben, a SEGA az automaták új generációját indította útnak a real time grafikát és lightgunt használó Virtua Coppal. Manapság a játék a 2. részhez vagy a Time Crisishez viszonyítva a játék kissé gyengécskének tűnik, de akkoriban maga volt a csúcs. Akik nem járnak játéktermekbe, azoknak elmondanám, hogy ezek azok a játékok, amiknél egy fénypisztolyt leakasztva szépen tüzelőállásba kell helyezkednünk, és onnantól 100%-ig céllövő tudományunkon múlik minden.

A Virtua Copban egy vagy két keménykötésű zsaru irányítása lesz feladatunk. Virtua Cityben aggasztó maffiatevékenységet észleltek, az ügyben nyomozó rendőrtisztet meggyilkolták. Az általa feltárt bizonyítékok több bűnközpont helyét jelölték meg, ezért a rendőrség létrehozott egy különleges csoportot, ennek a tagját/tagjait fogjuk mi megszemélyesíteni.

A Virtua Cop a poligonos grafikának köszönhetően nem mindennapi effekteket produkál. Ilyen például a folyamatos zoomolgatás, az ellenfelek sebesülése és az akció abszolút folyamatossága. Az ablakok betörnek, a golyónyomok több helyen ottmaradnak, az összkép teljesen realisztikus.



A gazfickókat egy pillanattal később már leteríti a detonáció

A PC-verzióban még a Saturn változatnál is tökéletesebb konverzióval találjuk magunkat szemben, legalábbis ami a grafikát illeti. SVGA-ban egy az egyben ugyanolyan a látványban van részünk, mint a játékteremben. Az mondjuk más kérdés, hogy ebben a módban a felhőtlen élvezethez egy kisebbfajta erőműre emlékeztető gépre lesz szükség. Alapvető hátrány, hogy PC-hez ugyebár még nem fejlesztettek ki fénypisztolyt, így kénytelenek vagyunk a billentyűzetnél vagy az egérnél maradni. Feltétlenül az utóbbit javaslom, billentyűzettel nekifogni a játéknak eleve halálra ítélt vállalkozás. Amúgy minden tekintetben egy tökéletes konverzióról kell beszélnünk. Három pályát kell megtisztítanunk az aljaváló bűnözőktől, akik rádásul a túszszedéstől sem riadnak vissza. Az integető civilekre különösen kell vigyáznunk, mert ha kilőjük őket, ugyanúgy fogy az életünk, mintha eltalálnának minket. Némi segítség persze, hogy alapbeállításban a gengsztereket külön keret jelöli meg. Ha ez zöldről pirosra vált, az azt jelenti, hogy a pasas azonnal tüzelni fog.



Vigyázat, civil a pályán!

A rendőrségi razzia egy illegális fegyverüzletben kezdődik, onnan egy titkos fegyverraktárba látogatunk, majd a harmadik pályán eljutunk a "polip" fejéhez: az EVL irodaházban kell maradéktalan mészárlást végeznünk. Minden pálya két részre van osztva, és mindegyik végén egy különösen szívós főnök vár ránk. Alapvetően egy hatlövetű pisztollyal rendelkezünk, de az út során a ládákból és egyéb helyekről gyakran lőhetünk ki erősebb fegyvereket, úgymint shotgunt, géppisztolyt, esetleg Magnumot. ("Sose felejtem el az elsőt...")

A játék egyetlen hibájául csupán azt lehet „felróni, hogy ha egyszer már teljesítettük az összes küldetést, a teljesen kötött játékmenet miatt nem valószínű hogy kedvünk lesz újra nekifogni. Na persze ott van a gyakorlás opció, amivel egy lőtérre kerülünk, s versenyezhetünk, ki tud jobban, minél alacsonyabb hibaszázalékkal lőni, amit aztán a gép összegez, majd rangsorol.

Vári Zoli

virtua cop — Kiadja: Sega

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PC: P75, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, WIN95

✓ A 3D-s környezet jelenleg a legjobb PC-n
✗ Csak elsőre izgalmas

82%

PHANTA

CSAK ERŐS IDEGZE

A bolondok háza még nem a világvége. A néhány évi elektrosokkos kezelés (hatalmas bumm a halántékon át egyenesen az agyba), a mindig vakítóan fehér, elegáns kényszerzubbony viselete (amin csak akkor látni némi vörös foltot, amikor az ápolt leharap egy darabkát a nyelvéből egy súlyosabb roham alatt), a nagy adag morfium-injekciók emléke – ha lassan is –, de múlandó. Aki jól viseli magát, azt a kertbe is kitolják a magas betonfalak közé, hogy onnan szemlélhesse a világot szorosan tolószékéhez kötözve. Az évek múltával aztán


A főszereplők: Curtis...


...és Blob, a patkány

el-elmaradoznak a gúzsba kötözések, a szederjes vénákba bökött hatalmas injekciók, a kényszerzubbony mindennapi viselete. Aztán előbb-utóbb felvirrad az a nap is, amikor a pácienst hazaengedik, munkát kap és éli normálisnak vélt embertársai egyhangú életét: eszik, iszik, s a barátnőjével együtt töltött lázas víkendeken igyekszik elfelejteni mindazt, ami vele történt.


Metal Hammer

A Phantasmagoria újabb epizódja – amelynek egyébként semmi köze az előző részhez – mindent megtesz annak érdekében, hogy elnyerje a legvéresebb, leggusztustalanabb, leghátborzongatóbb, és még egy csokornyi leg* elismerést, egyszóval: a gyomrom felfordul, ha látom. A jelenetek tényleg véresek, sőt olykor még eredetiek is, emellett egy jó adag szexet is a programba csempésztek – úgyhogy a hozzávalókkal nincs gond, de hogy mivé gyúrták össze?

A terjedelem a megszokott FMV-s Sierra-anyagoknál szokásos: 5 CD-nyi anyag, 4 és fél órányi videóval. DOS-os verzió is létezik, de tesztünk a Win95-ösről készült.

A történet egy jó közepes horrorfilmnek felel meg. Érik meglepetések az embert, de a fő gond kalandjáték szempontból a helyszínek száma (gyakorlatilag otthonunkra és munkahelyünkre korlátozódik a mozgásterünk, illetve van még egy S/M klub is). A kalandjáték nehézségi foka is inkább az amerikai átlag IQ-jához igazított műremekek egyike.

Na, de elég a szócséplésből, helyette inkább bemutatom Curtis Craiget, aki egy éve szabadult a fent említett ideggondozó műintézmények egyikéből, s most a normális emberek életvitelébe kezd beilleszkedni. A Wyntech biológiai kutatóközpontban dolgozik, akárcsak évekkel korábban az apja. A cégnél megismerkedik egy csinos, gyönyörű keblű (ez az első nap végén látható videóból egyértelműen kiderül) lánnyal, Jocilynnal, s amikor csak tehetik, együtt vannak. Legjobb barátja Travis, szintén kolléga, a rossz nyelvek szerint gay (a kifejezést nem fordítom, lényeg az, hogy nem igazán jelent veszélyt Jocilynra), valamint Blob, aki ugyan nem gay, de patkány (nem a jellemét, hanem a fajtáját illetően). Rajtuk kívül is akadnak szereplők: itt van például Therese, a szexmániás, bőr- és lakkruhát viselő, korbácsoló démon, aki előbb-utóbb a málnásba csalja Curtist; aztán Bob, egy kötekedő szemétláda – de velük a történet folyamán úgyis megismerkedünk. Hát akkor lássuk a medvét, vagyis a horrort:

AZ ELSŐ NAP

Mielőtt elnéznénk a munkahelyünkre, túrjunk bele az éjjeliszekrénykébe, s halásszuk ki belőle a cukorkát, a csavarhúzót és a fényképet, amely Curtis szüleit ábrázolja. Lépjünk át a nappaliba – közben szemügyre vehetjük magunkat a tükörben – tegyük el a kávézóasztalról a karácsonyi partit ábrázoló képet (barátnőnk, Trev és mi vagyunk rajta), majd simogassuk meg házi patkányunkat, s vegyük célba a kijáratot. Curtis meglepetten tapasztalja, hogy eltűnt a pénztárcája. Hol lehet a pénztárca egy rendes házban? Természetesen a kanapé mögött, jó mélyen. Rá kell vennünk házi patkányunkat (a továbbiakban Blob), hogy hozza ki. Zavarjuk be a kanapé mögé, majd a cukorkával csaljuk ki


Imádlak, szívem. Főként a szíved


Vargabéles

– kedvenc csemegéjéért cserébe a pénztárcával együtt mászik ki. Végezetül vegyük magunkhoz a napi postát, olvassuk el (Curtisre kell kattintani vele): néhány forró sor barátnőnktől. Irány a Wyntech.

A folyosón halásszuk elő a pénztárcánkból a kódkártyánkat, és húzzuk végig a leolvasón. A zöldes fénnyel megvilágított iroda bokszaiban már javában tevékenykednek, mindenki a számítógép előtt ül. Először barátnőnket látogassuk meg, mutassuk meg neki a lapot, amit - mint kiderül - nem is ő küldött. Hogy elkergessük a rossz gondolatokat, vegyük elő a fotókat, mutassuk meg neki és beszélgessünk vele. Tomnak mutassuk meg a kódkártyánkat és tárcánkat, beszélgessünk egy sort, majd nézzük be a barátságtalan Bobhoz, akitől csak morgást hallunk. Vegyük célba a sarokban dolgozó felettébb szexis némbert, beszélgessünk el vele, s hozakodjunk elő a képeslappal. Kiderül, hogy ő volt a feladó, és mindent megtenne annak érdekében, hogy jól megke... megkergessen bennünket. Hát erre legjobb, ha iszunk egyet az irodai víztartóból. Kétszer is. Settenkedjünk be a főnök irodájába, vizsgáljuk meg az asztalt, rajta a fényképet, majd húzzuk ki a fiókot... A főnök ebben a pillanatban teszi be a lábát, s nemsokára ki a mi szűrünket. Huppanjunk le bokszunkba, nézzük meg a telefonszámokat tartalmazó papírt, majd hívjuk fel munkatársainkat. Hogy mi értelme a telefonálásnak egy 10x10 méteres irodában, ahol a legtávolabbi kolléga is 5 lépésen belül van, nem tudom, de mit tegyünk, ez is a játék része. Végezetül kapcsoljuk be gépet – a kódszó Blob, a patkányunk neve – válaszolgassunk a levelekre, majd hívjuk fel Trevort, és menjünk át hozzá. Mutassuk meg neki a fényképeinket, a reggeli levelezőlapot és a kódkártyánkat. Térjünk vissza kuckónkba, lépjünk be a rendszerbe, kattintsunk a bal alsó sarokban lévő dokumentum ikonra, és olvasgassuk el a könyvtárakban található – többnyire érdektelen, a munkakörökről szóló – fájlokat, és a számunkra letöltött fájlt, többször a képernyőre kattintva. Úgy a harmadik-negyedik kattintásra a levegőből lesújt ránk valami, pontosabban semmi, de leveri a szemüvegünket és felrepeszti az ajkunkat. Próbáljunk csak még egyszer a monitorra nézni: újabb hallucinációk gyötörnek; most egy kéz próbál elkapni, majd kényszerzubbonyban találjuk magunkat. Mindez csak néhány másodpercig tart, de pont elég. Csörögjünk, majd menjünk át Trevhez, aki kételkedve fogadja mondókánkat. Hűtsük le magunkat, menjünk a gépterembe, tegyük el a fal mellől a dobozokat és próbáljuk kinyitni az ajtót a csavarhúzóval. Nem fog menni. Legjobb lesz eltűnni egy nyugis helyre: szóljunk Trevnek, hogy ebédszünet. Az Álomfácska vendéglő a törzshely, itt beszélgessünk el Trevvel, aki azt ajánlja, hogy forduljunk pszichológushoz. Az irodában térjünk vissza a számítógépünkhöz, amit valaki kóddal védett le. A kódszó: RATBOY. Bob szokta ránk mondani. Szóljunk be neki a kedves kis tréfáért, majd nézzünk át Therese-hez, beszélgessünk vele, majd találkozzunk a számítógépszobában – eléggé nyíltak a szándékai. A napot az Álomfácskában zárjuk Jocilynnel (ha nem lenne ott Jocilyn, üljünk le a géphez, s olvassunk bele a munkánkba), s a számla kifizetése után (kattintás a bukszával a számlán) jöhet egy romantikus este.

Aki sokat markol, keveset fog

ASMAGORIA II

TŰ FELNŐTTEKNEK!

MÁSODIK NAP

A szokásos reggeli procedúra után (megcsodáljuk magunkat a tükörben, simogatás a patkánynak, posta átnézése) nézzük meg a könyvespolcot – néhány emlék felidéződik –, majd beszéljünk meg egy találkát a pszichológus Dr. Harburggal (a névjegyével kattintsunk a telefonra). A Wyntechben csupa kétségbeesett kollega fogad. Nagy nehezen megtudjuk, hogy gyilkosság történt: Bobot valaki brutálisan megölte... (Lehet, hogy más számítógépével is szórakozott.) Menjünk be a főnök irodájába, vegyük fel a földről a papírkát a kódokkal, s lépjünk le. Az irodában összefutunk a nyomozóhölggyel, akinek nemigen tudunk értelmes válaszokat adni... (Érdemes a beszélgetés alatt néhány pillantást vetni a bokszunkra: természetesen magunkat látjuk, tetőtől talpig véresen, amint épp Bob egyik szemgolyóját csócsáljuk.) A brigád egy kis pihenőre az Álomfácskába vonul, de nem bírják sokáig elviselni egymást. Jocilynnel hamar összeveszünk, Therese viszont marad: ma tehát vele kell randizni. Ugorjunk haza, a szokásos hallucinációk kedvéért nézzünk a tükörbe, vizsgáljuk meg a szekrényt, na és persze simogassuk meg Blobot. A Wyntechbe nem lehet egyszerűen bejutni, a rendőrnő nem enged be senkit. Osonjunk be a főnök irodáján keresztül, s menjünk be Tom bokszába. Tárcsázzuk fel a főnököt (6996), hívjuk ki a helyéről valamilyen ürüggyel, majd lopózzunk be az irodájába. Nézzük meg a Carpe Diem táblát a falon, az asztalon a fotót, és a fájlt a monitoron, majd a fiókból lopjuk el a kulcsot. Irány Bob boksza, vegyük fel az asztal alól a gombot, majd lépjünk le a számítógépszobába, ahol a kis ajtót kinyithatjuk a kulccsal. Bent egy fémdobozt találunk egy nagy adag hallucináció kíséretében, amit vigyünk haza. Otthon tegyük az asztalra a dobozt (kattintás Curtisen a dobozzal), vegyük ki belőle a blúzt és a Treshold projektről szóló feljegyzést, melyet Warner, a főnök készített. Hogy mi a fene lehet ez a Treshold, az később kiderül. A dobozban egy lehegesztett rekesz is van, amihez


... és jól is végződik

egyelőre nem tudunk hozzáférni. Nézzünk el a pszichológushoz és mutogassuk meg neki a tárgyainkat (amit lehet), a blúzt kétszer is, és nézzük meg az asztalon található hógömböt. Gyermekkori emlékek tömkelege zúdul ránk a kedves mamánkról, aki gonosztevőnek tartott minket; nemegyszer készült a meggyilkolásunkra, de aztán végül öngyilkos lett. Otthon, édes otthon... Bob kabátgombjának megmutatásakor abbéli félelmünket és hallucinációinkat meséljük el, hogy skizofrén gyilkosok vagyunk. Hogy valóban így van-e, az majd kiderül. Végezetül ugorjunk el az Álomfácskába, meséljük el a pincérnek a gyilkosságot, majd vegyük célba a Borderline S/M klubot. A kidobónak mutassuk meg Therese 2. lapját, bent üljünk le a lengén öltözött Therese mellé, iszogassunk, majd csináltassunk egy haskarikát. Hogy mi volt az italban arra én is kíváncsi lennék, mert Curtis néhány perc múlva a mosdóba ráncgatta Therese-t – aki ezt rendkívül élvezte –, s úgy emberesen a magává tette. A nap tehát többeknek is jól zárul.

A HARMADIK NAP

Szokásos nyitás: tükör, patkány, posta, csörgő telefon felvétele. Apropó posta: Adriene D. legújabb könyvének szórólapja érkezett. (Emlékeztek? Ő volt a Phantasmagoria 1. főhőse.) Irány a Wyntech, a számítógépterem. Az ajtót befalazták, egyedüli teendő a kalapács felvétele az asztalról. A főnök nemigen kedveli, hogy a rendőrnő állandóan itt szimatol, kisebb csetepaté alakul ki közöttük, így legjobb bebújni a bokszunkba. Lépjünk be a gépbe, válaszoljunk a levelekre, majd nyissuk meg az archive könyvtárat. A kódszó: carpe diem. A Treshold kutatás újraindításáról szólnak benne. A memosban található fájlok megnyitásához használjuk a cetlin olvasható szavakat. Érdekes. Mintha el akarnának zárni a vállalat többi részétől. Hívjuk fel Jocilynt, Trevet, majd ugorjunk be beszélgetni Trevhez és Therese-hez. Therese vámpír módjára támad ránk, a néhai Bobnál a papírdobozból vértenger indul felénk. Semmi gond. Köszönjünk be Jocilynnek, majd induljunk el a főnök szobája felé: Tom és Warner vitatkozik, s amikor elhangzik a főnök szájából, hogy "Tom, maga halott ember", Curtis összeesik, s a ideggondozóban találja magát álmában. Gurítsuk el a betegek labdáját, szabadítsuk ki magunkat, majd szeleljünk el. Amint a doktor utolér, felébredünk, s kollegáinkat látjuk magunk körül, ahogy élesztgetnek. Nézzünk haza, tegyük le az asztalra a fémdobozt, párosítsuk a kalapácsot és a csavarhúzót, s ezzel a kombinációval nyissuk ki a fémdobozt. A lehegesztett rekeszben egy levélre bukkanunk, melyet apánk írt nekünk. Ő egyike volt azoknak, akik a Tresholdon dolgoztak, s erős aggályai voltak a Treshold alkalmazását illetően (attól tartott, hogy katonai célokra használják fel). Számított arra is, hogy aggályai miatt nem marad sokáig az élők sorában – igaza is lett. Óva int a Wyntechtől. Egyetlen kérése, hogy hagyjuk el a Wyntechet, utazzunk el minél messzebbre, különben szörnyen nyomorúságos életünk lesz. Irány az Álomfácska, meghitt baráti beszélgetés Trevvel, majd a pszichológus. Beszélgessünk el, s a szokásos "tárgymutogatást" tegyük meg, apánk levelét kétszer is mutassuk meg. Végezetül nézzünk el a Borderline-ba, ahol a pultnál ülőtől megtudjuk, hogy nem látták Therese-t. Akkor irány haza. Nyitott ajtók fogadnak... bent pedig kiváló "barátnőnk", teljes bőrfelszerelésben egy kis S/M játékhoz. Jó szórakozást!


Jocilyn esti akciója határozottan jól kezdődik

A NEGYEDIK NAP

Kellemes ébresztésben lesz részünk: hajnalok hajnalán egy hölgy dörömböl az ajtónkon. Az ok: újabb gyilkosság. Most Tom, kopaszodó kollégánk esett áldozatul. De vajon kinek? Talán skizofrén gyilkosok lennénk? Vagy valaki a bolondját járatja velünk, s ránk akar kenni egy gyilkosságsorozatot? Hívjuk fel pszichológusunkat soványka vigasz reményében, majd vessünk néhány pillantást Blobra, aki éppen egy lüktető emberi szívet rágcsál – persze ez csak hallucináció. A posta megtekintése, tükörben fazonigazítás, könyvespolc átböngészése már rutinmunka. Irány a Wyntech. Sokat nem tehetünk itt, a rendőrszuka kiteszi a szűrünket az irodából. Nézzünk el az Álomfácskába, s beszéljük meg Trevvel a dolgok állását. A Wyntechbe próbálkozhatunk még egyszer a főnök ajtaján keresztül, de a vége mindig a folyosó lesz. Gyerünk inkább a dokihoz. Curtis nincs a legjobb idegállapotban. Néhány mondat után bepörög, s faképnél hagyja a dokit. Ugorjunk haza, ahol néhány pillanat múlva valaki kopogtat az ajtónkon: Jocilyn az. Majdnem sikerül kibékülni, de amikor Curtis leveszi a pólóját, a karmolás és egyéb egyértelmű nyomok elárulják Curtis éjszakai


Therese igen meggyőző hölgy

szórakozásait. Jocilyn el, de a hajtűje az asztalon maradt. Tessék felvenni, s elmenni a Wyntechbe. A főnök ajtajához remek kulcspótló szer a hajtű. Bent törjük fel a csavarhúzó segítségével a fiókot, s kölcsönözzük ki belőle a papírt és a kódkönyvet. Most jöhet a számítógép. Első lépésként lépjünk be mint Curtis, és olvassuk el Trevor E-mail-jét, melyben megadja a kódkártya biztonsági szintjének átprogramozásához használatos kódot. Logout, majd jelentkezzünk be mint Warner (CARPE DIEM), s



Maci! Már megint hozzám vágtad az epertortát?!

lépjünk be a kártyakezelő rutinba (számítógépeket ábrázoló ikon). Válasszuk ki Curtist a listából, s állítsuk át 3. szintűre a kártyát. A kód: BLACKLOTUS, amint azt Trev levelében olvashattuk. Búcsúzóul olvassuk el a fiókban talált szerzeményeinket, majd hagyjuk el az irodát. A folyosón használjuk az üvegajtó előtti leolvasón a kártyát (3. szinttel már mehetünk mindenhova), majd hívjuk le a liftet a kártya segítségével, s máris az alagsorban találjuk magunkat. Menjünk el egészen a B64-es ajtóig (útközben érdemes néhány pillantást vetni a földön heverő kényszerzubbonyra, kendőre, játékra – mind-mind valami emlékképet hoznak elő Curtisből). Curtis kiskorában itt téblábolt apja mellett, aki a Treshold projekt egyik főmérnöke volt. Nagy pechére a főnök (Warner) fogta, s mivel nem volt már kísérleti alany, betuszkolta a kis Curtist a Tresholdba. Az ajtó kódja: 10958, ami a Treshold kezdetét jelzi (a fiókból kölcsönvett papírról olvasható le). Bent aktivizáljuk a komputert (ROSETTA), beszélgessünk el az idegen lényekkel a gépen keresztül (mindegy, mit). Miután beinvitálnak a Tresholdba (ez az üvegfalon túlról csillogó-villogó fényörvény, ami egyfajta dimenziókapuként szolgál az idegenek és a mi életterünk között), ne csináljunk semmit, hanem húzzuk el a csíkot, s nézzünk valami kikapcsolódás után. Jocilyn megsértődött, tehát marad Therese. Irány a Borderline, ahol a poharazgatás után Therese a hátsó helységbe invitál. Az akadékoskodó kidobónak mutassuk meg Therese kártyáját (a postával érkezett), majd az ajtón található kis tárcsákat forgassuk úgy, hogy a zöld alakok legyenek középen, s nyomjuk meg ekkor az ajtó közepét. Hm, izgalmas egy hely... Hát akit érdekelnek az ilyen masinériák, az vizsgálja meg közelebbről az ágyat, aztán keresse meg Therese-t. Veszett hajsza veszi kezdetét a bőrdíványon, s miután Curtis elkölötte minden erejét, a szobácska rejtett zugaiból előkerül a nézőközönség is... Elég viccesek errefelé az emberek... Nincs más hátra, mint hazamenni – s megnézni a 4. Cd záró-filmjét: Therese ön- vagy inkább kielégülten festegeti magát a tükör előtt, amikor zajokat hall a mosdó függönye mögül. Odalép és pajkos hangján hívogatja a függöny mögött rejtőzőt. Elkerekedett tekintete sok jót nem sejtet. Pillanatok múlva vaslánc tekeredik csuklói köré, felemeli, s Therese iszonyú kínok között lóg. Csak a lábait látni, melyek néhány centire vannak a padlótól, majd egy hátborzongató sikoly hallatszik. A lány lábán patakokban ömlik a vér, s testének minden zsigere. Végezetül egy kóbor villanydrót hozzáér Therese vérben ázó testéhez. Vége. Már nem a játéknak, csak Therese-nek és a napnak.

Legjobb barátunk, Trev. Ő sem úszta meg szárazon



Lánc-lánc-eszterlánc...

AZ UTOLSÓ NAP

Az ébresztés a már nem is meglepő: a rendőrnő kelt bennünket. Keressük meg elveszett patkányunkat, majd vitázzunk addig a hölggyel, amíg le nem lép. A tükröt ma nem érdemes kihagyni: Curtis remek hallucinációkat lát benne. Az éjjeli szekrényből vegyük magunkhoz a tárcánkat, gyűjtsük be a postát, s beszéljünk meg egy találkát a pszichológussal. Egyből menjünk oda. Nem találunk túl sokat a dokiból: valami folyós massza lett belőle... A biztonsági őrt lökjük félre, s meneküljünk el. Ugorjunk be az irodába, és néhány cuki hallucinációért nézzük meg monitorunkat kétszer, majd a néhai Bob és Tom bokszába is lessünk be. Irány a főnök irodája, olvassuk el leveleinket (Curtisként jelentkezzünk be), majd a főnök dokumentumai közül a goldmin.doc-ot, s nyomtassuk is ki. Búcsúzóul olvassunk bele a bdadress.doc-ba, aztán távozzunk a számítógép terembe. Itt Trevorral futunk össze, aki elmeséli, hogy járt lenn, s óva int minket, hogy valaha is lenézzünk, mert szörnyű dolgok folynak odalent az alagsorban. Trev felajánlja a kártyáját, arra az esetre, ha valami történne vele.... történik is. Valami titokzatos erő felrántja a falra és kábelek tekerednek körbe a testén. Egy reccsenés a nyakcsigolya táján és kész. Vegyük magunkhoz a kártyát, majd menjünk le a Treshold komputerhez. Lépjünk be a Rosetta kóddal. Amikor az idegenek beinvitálnak, a falon levő leolvasón húzzuk végig Trev kártyáját, és a 2. gombot nyomjuk le. Bent kapcsoljuk be a komputert, mire megjelenik Warner, majd nem sokkal utána egy szörny, aki minket hibáztat azért, hogy Curtis ottragadt az idegen világban (!). Amikor elkezd villámokat szórni belénk, csapjunk a komputerre, s ugorjunk a Treshold közepébe.

Egy idegen világba keveredünk, ahol először is vegyük magunkhoz a fáról a barna izét, menjünk le, gyűjtsük be az idegen lényeket és a gombát (?), kombináljuk a patkóalakú lényt a csillag alakúval, majd menjünk át a lyukon. Adjuk a gombát a fényes lényeknek, s fogjunk meg egyet, majd az általunk gyártott lénnyel kattintsunk a elektromos áramlásra (jobb gomb, bal gomb), és lépjünk be az így keletkezett lyukon. Curtishez érünk – az igazihoz, aki gyerekkorában itt ragadt. Neki köszönhetjük a gyilkosságokat. Mi egyfajta hasonmás (vagy valami ilyesmi) lehetünk. Kattintsunk rá, s hallucinációhegyek törnek ránk – amelyben egyébként meg is halhatunk. Első hallucináció: az ideggondozóban vágjuk a fecskendőt a dokiba. 2.: Jocilyntől vegyük el a pisztolyt. 3.: kapjuk fel a földről a kártyát, s a lifttel meneküljünk el az élőhalottak elől. 4.: Borderline: húzzuk meg a kart, s Therese démona leesik a földre. 5.: Öleljük meg mamánkat, aki egy nyesőollót tartogat a számunkra.

Ha vége a rémálomnak, rántsuk ki Curtis fő vénáját, s vegyük fel maradványait. Az újonnan keletkezett lyukon menjünk ki, s kombináljuk újonnan szerzett anyagunkat a barna izével. Menjünk a dimenziókapuhoz, s a hiányzó zöld fény helyére helyezzük az elektromos lényt. Végezetül nézzük meg a vezérlőpultot, s kössük be a drótokat a már bekötötteknek megfelelően (színek!). Csavarjunk egyet a kis piros nyilas tekerőn. Állítsuk a lencsét 10 óra irányába, majd lőjjünk rá egy sugarat. Állítsuk 2 óra irányába, s lőjünk rá még egy sugarat. Tekerjük meg a piros nyilas tekerőt, majd a háromszöget állítsuk úgy, hogy a piros golyó legyen a bal alsó sarokban, s lőjünk rá a sugárral. Játsszuk el ezt a sárgával és a kékkel is, majd nyomjuk le a piros, sárga, kék billentyűket. A háromszöges résztől kezdve játsszuk el ismét, s ismét működésbe lép a kapu. S hogy mi a vég: lehet választani: Jocilyn vagy vissza az idegen világba. Brr.

Ezek után kommentár talán már nem is szükséges. Kalandjátéknak mondjuk nem rossz – már amennyiben valakinek bírja a gyomra az ilyen típusú kalandokat. Részemről jobb' szeretem a Larry-szerű felhőtlen kikapcsolódást.

Koronczai Gáspár



A dobozon 17 éves korhatár áll. Úgy látom, nem véletlenül...

phantasmagoria 2 — Kiadja: Sierra

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

486DX/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, SB

✓ Aki szereti a horrort, annak ideális választás
✗ Ez is csak egy FMV • kissé gusztustalan • egyszer játszható

72%

Innen már nincs tovább!

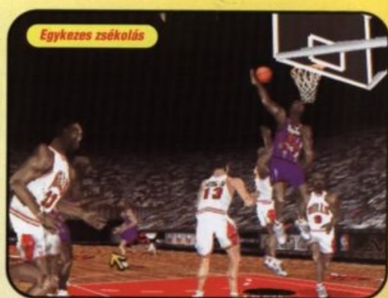
NBA LIVE 97

Az Electronic Arts programozói kegyetlenül nehéz helyzetben lehetnek. Elindítottak egy pár sorozatot, melyeket most már minden évben folytatniuk kell, s minden évben felül kell múlniuk az előző részeket. Nos, ez idén megint sikerült nekik.


Egy távoli kisérlet

Az már fel sem izgatott igazán, hogy a 29 NBA-ben résztvevő csapat összes igazolt, kezdő és szabadlistás játékosáról (több, mint 400 van belőlük) találunk benne fényképet, eddigi karrierjükről információt, és az elmúlt idény mérkőzéseiről statisztikát, hiszen ezt a programtól már elvárjuk. A FIFA 97 és NHL 97 után az sem volt meglepő, hogy a játékosok itt is felületkitöltött poligonok sokaságából állnak össze a képernyőn. A figurák mozgása azonban lélegzetelállító. Az EOA láthatóan olyan tökélyre fejlesztette a valódi játékosok mozgásának digitalizálását és megjelenítését végző technikát, ami ezidáig elképzelhetetlen volt egy asztali gépen. Ezek a színes pacák olyan látványos könnyedséggel és eleganciával mozognak a parketten, hogy azt már kosársulikban lehetne követendő példaként mutogatni. S ha ehhez hozzátesszük az irányítás egyszerűségét, akkor az eredmény olyan cselek, passzok, zsákolások és szerelések sorozata lesz, amit egy szegény halandó kosaras hosszú évek gyakorlása után is képtelen megcsinálni. Ezeket aztán természetesen megnézhetjük vagy 20 szögből, kicsinyítve nagyítva, kockánként vagy akár visszafelé.

A játék másik legfontosabb újdonsága a taktikai variációk kiválasztása. Támadáshoz 7 csomag különböző variációiból válogathatunk a jobbra-balra nyíllal. A kiválasztott támadást a táblán egy rövid animációban végig is nézhetjük (az 1-5 számok a játékosok, a kör pedig a labda). Egy-egy csomag mellett az A betűt hagyva a gép automatikusan választ a variációk közül, különben pedig mi jelölhetjük ki a számunkra legérdekesebbet. A csomagok alatt a kétemberes figurák következnek, melyeket menet közben bármelyik játékos elkezdhet és a legközelebbi játékossal hajthat végre. Miután végignéztük a figurákat, a négy legjobbhoz hozzárendelhetünk egy funkcióbillentyűt (a hazai csapatnál az F1-F4, a vendégnél pedig az F5-F8 gombokat), s játék közben ugyanezekkel a gombokkal mutathatjuk be a követendő figurát. Védekezésnél jóval kevesebb variáció van. Ezek közül érdekes a letámadás és a labdát vezető játékos faultolása (hogy ne menjen nagyon az idő). Ezeket a támadáshoz hasonló módon alkalmazhatjuk. Védekezésnél egyébként csak emberfogást játszhatunk (ahogy az NBA szabályai előírják), s alapértelmezésben minden játékos az ellenfél ugyanolyan poszton játszó emberét fogja. Ha ezen változtatni akarunk, a Defensive Matchup Screennél oszthatjuk ki az embereket.


Egykezes zsákolás

A kevésbé fontos újdonságokról csak távirati stílusban. A 29 NBA tagon túl létrehozhatunk négy saját gárdát, összeválogatva a legjobb vagy a legvagányabb figurákat. A meglévő csapatok között adhatjuk-vehetjük az embereket, sőt, saját ízlésünknek megfelelően egy teljesen új sztárt is kreálhatunk. Játszhatunk teljesen realisztikus meccseket, vagy akár egyenként kikapcsolhatjuk az összes szabályt (a zóna tiltását, a lépéshibát, 3 másodpercet, sőt akár azt is, hogy a labda elhagyja a játékteret).

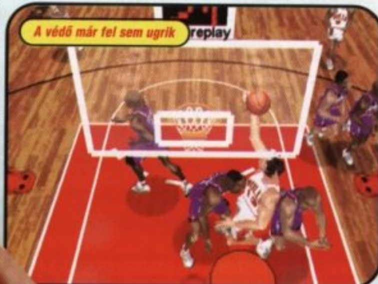
Az irányítás egészen egyszerű. A gép észreveszi a látványos helyzeteket, s ha a palánk alatt egyedül álló játékoshoz íveljük a labdát, az automatikusan felugrik és zsákol. A pontos dobáshoz akkor engedjük el a labdát, amikor felugrás közben a legmagasabb pontra értünk. A büntető kicsit eltér ettől a megoldástól. Ekkor ugyanis a labda egy keresztben szaladgál ide-oda, s nekünk a sikerhez a középpontban kell megállítanunk.


Egy trükkös zsákolás

Biztosan nagyon sokan vannak, akiknek van kedvenc játékosuk és szívesen irányítanák őt az egész meccs alatt. Nos, most kiválaszthatjuk, hogy az öt pályára lépő játékos közül melyik fog a mi botkormányunknak engedelmeskedni, míg a többi négy a gép döntéseit követi (persze a hagyományos összevissza váltós irányítást is választhatjuk). Ebben a módban bármikor elkérhetjük játékostársunktól a labdát, így aki kicsit egoistább a kelleténél, az az összes pontot maga hozhatja össze.

Higgyétek el, nagyon nehéz egy ilyen programról írni. Hiába mondom, hogy fantasztikus, hiába szedem össze a legjobb képeket, amíg az ember nem látja a játékosokat mozgás közben, nem hallja a meccs zajait, nem páholja el kegyetlenül a legendás Boston Celtics csapatát, addig el sem tudja képzelni milyen is ez a játék. Aki pedig már látta, az próbálja ki két összekötött gépen, nyolc játékossal, s megtudja, mi a csúcs.

Temesvári Tibor



A védő már fel sem ugrik

nba live 97 — Kiadja: EOA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

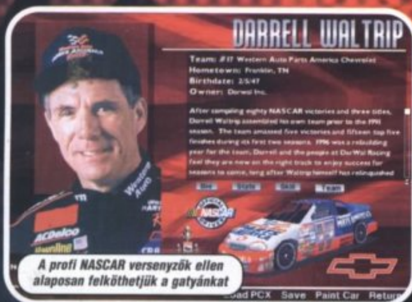
P75, 16MB, SVGA, 2xCD, SB, GUS

✓ Jelenleg talán a legjobb sportjáték PC-re
✗ nem képes követni Dennis Rodman hetente változó hajviseletét

98%

NASCAR RACIN

Több mint két éve, egészen pontosan '95 januárjában nagy ováció közepette jelent meg a NASCAR Racing, amelyet a játék fejlesztőgárdája, a Papyrus az autóversenyek új mérföldkövének szánt. A külföldi, és hazai szaksajtó (így például jómagam is) nem győzött eleget ömlengeni a programról. Mindezek ellenére a játék csillaga hamar leáldozott, egy hónappal később a NASCAR Racing dobozai már csak porfogó gyanánt szolgáltak a boltok polcain. '96-ban a NASCAR-t már a budget játékok között kellett keresni, de már úgy se kellett senkinek. Hogy minek köszönhető ez a sikertelenség? Nos, több oka is van. Egyrészt a játék kiadásának a pillanatában még javában a 486-osok korszakát éltük, viszont a játékhoz full grafikával már akkor minimum egy Pentium volt szükséges. Na persze le lehetett redukálni a grafikát, de hát úgy meg már nem volt az igazi. Na mindegy, tegyük fel, hogy megvolt a játékhoz a megfelelő gépünk, és megfelelő sebességgel tudtuk futtatni. Ilyenkor viszont azt tapasztalhattuk, hogy az autó túlságosan érzékenyen reagált a mozdulatainkra, minek következtében már az is sikerélménynek számított, ha nem szakadtunk le a sereghajtóktól. Azután ott volt még az a kellemetlen apróság is, hogy a pályák mindegyike csak egyszerű ovális alakú volt, ami mondjuk érthető, hiszen a NASCAR versenyek esetében a valóságban sincs másképp, de tény, hogy hamar rájuk lehetett unni.



A profi NASCAR versenyzők ellen alaposan felköthetjük a gatyánkat

[illegible] FOLYTATÁS?

Ez volt a múlt, most lássuk a jelent. Manapság már egyáltalán nem számítanak ritkaságnak a Pentiumok, még azt is meg merem kockáztatni, hogy már Magyarországon sem. Úgy is mondhatni, hogy a technika mára érte be a NASCAR színvonalát. A Papyrus a második rész megalkotásakor tulajdonképpen megtehette volna, hogy az első részt javítja fel, és amellé tesz egy kettes számot, de amint azt el is vártam a cégtől, nem ezt tették. Az egész rendszert átdolgozták, aminek a végeredményeként a játék tökéletes sebességgel fut, főleg akkor, ha a többi SVGA autóversenyhez hasonlítjuk. Természetesen ez mondjuk egy P133 esetén értendő, a 486-tulajdonosokat sajnos nem tudom és nem is akarom semmivel sem bíztatni. Számukra továbbra is csak a texture borítások, és egyéb grafikai effektusok kikapcsolása marad. Immár az irányítsban sem találtam kivetni valót, a kerekek nem csúszkálnak irreálisan, túl nagy sebességnél legfeljebb az fordulhat elő, hogy nem tudjuk bevenni a kanyart. Kicsúszásokból ennek ellenére nem lesz hiány: ugyanúgy ahogy a valóságban, elég ha megtolnak minket egy kicsit hátulról, a kocsink fara azonnal kicsapódik és keresztbe állunk.


A rajt után mindenki idegesen helyezkedik

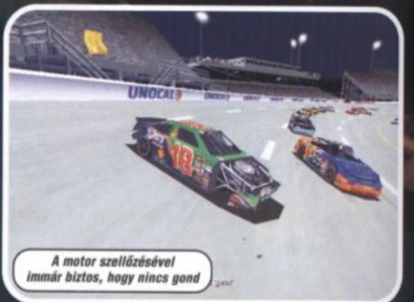
Az előző résszel ellentétben most viszont legalább van értelme az ellenkormányzásnak. Pörgés közben tehát "megfoghatjuk" a kocsit, nem vesztjük el teljesen az uralmat fölötte.

Az autó minden szempontból teljesen reálisan viselkedik. Szinte hihetetlen, de még az is érezhető, hogy egy-egy nagyobb csúszkálás után a kopott gumik következtében bizonytalanná válik a kocsink úttartása. Még nem is szóltam a legfontosabbról: az autónkat teljesen totálkárosra törhetjük, szinte a merevítő vázakig lecsupaszíthatjuk. A kocsi nem mindig ugyanúgy törik össze, mint más hasonló játékban. Nem! Ha például a jobb oldalunkkal csapódunk neki a palánknak, csak a jobb borítás szakad le, ha viszont mondjuk belerohanunk egy fékező kocsiba, a felgyűrődő motorháztető fogja eltakarni a kilátást.

Hogy még mindig ne legyen elég a jóból, az ellenfelek is elképesztően intelligensek. Az például a legtermészetesebb dolog, ha én – mint agresszív versenyző – bevágódok valaki elé, akkor az ellenfél nem rohan belém, mint a birka, hanem inkább megelőzendő a balesetet, azonnal a fékbe tapos. El lehet játszani a szokásos "hülyegyerek" játékot is, vagyis, hogy szembefordulunk a forgalommal, akkor is tapasztalni fogjuk, hogy inkább az egész mezőny keresztbe áll, semhogy frontálisan ütközzenek. Mindenki megpróbál kitérni az "őrült" útjából.



A visszajátszásnál többféle kameranézet közül választhatunk



A motor szellőzésével immár biztos, hogy nincs gond

A grafikailag a játék a ma létező maximumot nyújtja. Még a pilóták sisakja is jól látható a kocsikban, nem is beszélve az ütközéseknél leszakadó lemezdarabokról, a füstölő gumikról. A pályák részletességén is sokat javítottak: mindenfelé emberek állnak, a stadionok

olyan kidolgozásúak, mintha TV-t néznénk, s ugyanez a visszajátszásoknál választható kameranézetekre is igaz. A realisztikus környezetre jellemző momentum, hogy nem csak a pilóták nevei igaziak (a valóságban is létező csapatokról és személyekről van szó), hanem a játékban szereplő minden egyes – a palánkokon és az autókon olvasható reklámszöveg is valódi, létező cégek hirdetései. A kézikönyvben csak a copyright-jogok apró betűs felsorolása kitesz két oldalt.

...G 2
...CAR DÍJAS!

TÖMÖREN A KEZELÉSRŐL

A külső megjelenés istenítése után, most nézzük, milyen szolgáltatásokat nyújt a játék. A főmenüben az első két menüpont a szokásos: választhatunk egy gyors verseny indítása (Quick Race), vagy a bajnokság megkezdése közül (Championship). Bajnokság indításánál kezdhetünk új szezont, folytathatunk egy előzőleg kimentetet, vagy esetleg törölhetünk egyet a régiek közül. Ezután a játék kondícióinak a beállítása következik, többek között meghatározhatjuk a verseny hosszúságát, beállíthatjuk, hogy tömegkarambol esetén megállítsák-e a mezőnyt a sárga zászló lengetésével, valamint változtathatjuk a törések realisztikusságát, és az időjárási tényezőket, stb. Quick Race esetén ezenkívül még pályát is választhatunk. Mind a 16 pálya természetesen a valóságban is létezik, és szerencsére ezúttal nem mind ovális. Bajnokság indítása előtt nem árt, ha előbb a Driver Infonál összeállítjuk a versenyzők névsorát, amúgy alapbeállításként a '96-os idény pilótái fognak indulni. A válogatásnál a jobb oldali ablakban láthatjuk az indulókat, a bal oldalon pedig a teljes választékot. Átmozgatni embereket a nyilakkal lehet. Ugyanitt csinálhatunk saját idényt (New List), de saját pilótát is (New Driver), mindezeket pedig ki is menthetjük (Save). A pilótákról lekérhetünk mindenféle infot, ahol a karrierjük átolvasásán kívül például átállíthatjuk, hogy milyen márkájú autóval induljanak. Ezenkívül, ha kedvünk tartja, itt kiélhetjük a művészi hajlamainkat is, mivel ugyanitt találhatjuk a "festőműhelyt" (Paint Shop), ahol ízlésünk szerint alakíthatjuk bármelyik pilóta kocsijának a fényezését, de még a kiszolgáló személyzet uniformisát is átszínezhetjük.

A bajnokságnál minden verseny előtt egy összesítő képernyőt kapunk, ahol átnézhetjük az eredménytáblát, és innen indíthatjuk a versenyeket (Race). Ezután a garázsba kerülünk, itt végezhetjük el a kocsink felkészítését. A valóságban ugyebár minden egyes csapat minden egyes versenyhez, sőt, azon belül az időmérő edzésekhez és a valódi versenyekhez is különböző beállításokat alkalmaz a kocsikon. Akinek van kedve, és persze türelme, az most itt, a játékban is elvégezheti ezeket a módosításokat, ha belép a Car Setupba. Ezt a részt maximálisan realisztikusra alkották, amire ékes bizonyíték, hogy például a kocsi súlypontjának a módosításához a kezdők számára a kézikönyvben olyanokat is elmagyaráznak, hogy mit jelent, ha egy autó alul- vagy felülkormányzott. A garázsból a Replay opcióval léphetünk a visszajátszáshoz, ahol egy videolejátszó panelt találunk, s többféle kameranézetből bármelyik kocsit nyomon követhetjük a legutóbbi futamban. A képet kirakhatjuk teljes képernyőre is (Full Screen), a látottakat pedig akár el is menthetjük. Visszatérve a garázsba a Standings-nél mindig az aktuális eredményeket tanulmányozhatjuk, az Options-nél pedig az irányítást módosíthatjuk, valamint a program audiovizuális paramétereit állítgathatjuk a gépünk képességeinek megfelelően. Amikor elsőként lépünk a garázsba, az autó mellett először mindig a Practice felirat áll, erre ráclickelve gyakorláson indulhatunk. Ha ezzel nem akarunk élni, a Next Sessionnel továbbléphetünk időmérésre, majd a bemelegítésre, s végül a versenyre. Persze időmérésen azért érdemes indulni, különben az "éles" versenyben majd leghátulról kell rajtolnunk.


Még a pálya menti civil autók kidolgozása is kifogástalan

Noha a menükben egérrel válogathatunk, az autó irányítása joystickkal, vagy a numerikus billentyűzettel történik. F10-zel tudunk nézetet váltani, a többi funkcióbillentyűvel pedig a box-szal kommunikálhatunk rádión. Infokat kérhetünk le az autónk állapotáról, vagy előre leadhatjuk (az Enter, a Space, és a <, > billentyűkkel szelektálva), hogy milyen munkákat kérünk majd elvégeztetni a következő kivonuláskor. Persze ember legyen a talpán, aki a verseny hevében még azzal is tud bíbelődni, hogy mennyi levegőt fújjanak például a bal első kerékbe... Azok, akik rendelkeznek modemmel, vagy nullmodemmel, versenyezhetnek egy másik emberi versenyző ellen is (a főmenüben a Multiplayer opciónál), s hálózatban is lehet nyomulni, méghozzá maximum nyolcan.

Itt a cikk végén általában valamilyen véleményt szokás alkotni, de úgy érzem én ezt már megtettem. Ennek ellenére fogalmam sincs, hogy a NASCAR Racing 2 sikeresebb lesz-e mint az elődje, mivel – legalábbis itt Európában – nem annyira népszerű sportról van szó. Azt viszont egészen biztosan merem állítani, hogy látványt és szolgáltatásokat tekintve a program simán felveszi a versenyt a legutóbbi idők sztárjával, a Grand Prix 2-vel. Sőt, grafikailag talán felül is múlja, elvégre full beállításokkal már egy közepes kategóriájú Pentiumon is akadozásmentesen elfut.

Vári Zoli


Itt még épp hogy sikerült kimaradnom a karambolból


Az egyik pillanatban még minden rendben, a következőben meg már alig látok ki...

nascar racing 2 — Kiadja: Sierra

LÁTVÁNYOSSÁG		6
JÁTSZHATÓSÁG		6
SZAVATOSSÁG		6
ZENE	BONA	A

486/66, 16MB RAM, VGA, 2xCD, SB, GUS

✓ Realisztikus környezet • intelligens ellenfelek
✗ A pályák nagy része továbbra is egyhangú

87%

FANTASY F

A Diablo mindenképpen úttörő darab a maga nemében. Szakít az eddigi szerepjáték formulával, sutba dobja a saját perspektívás megjelenítést, a túlbonyolított karakterlapokat és varázskönyveket. Lehelletfinom figurák futkosnak a képernyőn, nagyon aprólékosan, közel tökéletesen animálva a szintén az utolsó pixelig, sarokig kidolgozott, izometrikusan elkészített változatos pályákon. Mindehhez társul egy egyszerű kezelés (talán a Lands of Lore "bonyolultságához" mérhető), mely nem feltételez 1-2 éves szerepjátékos múltat. Azt hiszem ennyi elég is lesz a gyönyörödák zengéséből – lessünk be a szoknya alá!

Azt hiszem a Blizzard neve mára a legtöbb számítógépes fülének ismerősen cseng két igencsak "elhíresült" játék kapcsán: a Warcraft 1 és 2. Így is van ez rendjén – egyrészről, mivel ezek tényleg műremekek, másrészről mert ez a két anyag a cég eddigi termése. Most bővült a cég palettája – és bár az öldöklés



A semmiből előtűnő kis zöld emberkék veszedelmes ellenfelek

megmaradt –, mert egy egészen más stílusba vágtak bele: szerepjátékot hoztak össze. Veszélyes vizek, de ha valakinek sikerül nagyot dobnia, az erősen megvastagítja a patinát a cég emblémáján. A játék sikeréhez az is hozzájárul, hogy a program maximálisan támogatja a hálózati játékot – akár kábelen, hálózaton, modemmel – és természetesen a ma oly divatos Interneten keresztül is. Utóbbi hatalmas móka: az ember először egy hatalmas fórumra kerül, ahol "csatornákon" összejönnek az emberek, s megbeszélik az élet dolgait. Általában fegyverekkel, páncélokkal stb. üzletelnek a kalandorok, s ha összejön egy üzlet, mindketten belépnek a játékba, s megtörténik az adás-vétel. Persze vannak akik csapatot toboroznak, mások bajvívásra hívják ki a bátrakat. Aki kibeszélte magát a fórumon, az indíthat egy új játékot, vagy csatlakozhat egy már elkezdetthez (maximum 4-en vehetnek részt egy játékban). Itt aztán lehet egymást segíteni, gátolni – akár a valóságban. Nem semmi, hogy összeállíthat egy varázsló Amerikából (aki valójából egy New York-i tőzsdeügynök), egy harcos Észak-Írországból (aki szabadidejében bombákat fabrikál), és mondjuk egy tolvaj hazánkból (aki esetleg a civil életben is az), s együtt indulhatnak neki a végtelen labirintusok feltérképezésének, a szörnyek kardélre hányásának. Mindehhez egy lépést sem kell tenni, csak fellépni a világhálóra, és elindítani a Diablot.

A játék felépítése rendkívül egyszerű: három meghatározott kaszt közül lehet válogatni: harcos, varázsló, tolvaj. Az alsó részen a piros lötty életerődet jelképezi, a kék pedig manád mennyiségét. Itt látható az öved tartalma, melyeket a megfelelő billentyű lenyomásával használhatsz (1-8). Varázslónak ide érdemes a manapótlóit tenni, s nagyobb harcokban csak a megfelelő gombot kell lenyomni, a kurzorral továbbra is az ellenségre lehet mutatni, és szórni rá pl. a tűzlabdákat. Néha ezen múlik az élet! A jobb alsó sarokban található a gyorsvarázs ikon, mellyel a képernyőre lehívható a nálunk lévő összes scroll, varázslataink és egyéb képességeink ikonja. Innen pillanatok alatt lehet választani, és ami nem mindennapi: négy varázslathoz lehetőség van egy-egy funkcióbillentyűt rendelni F5-F8-ig. Egyiknek a gyógyító varázst mindenképp érdemes beállítani, hogy a nagy csaták alatt szemvillanás alatt ápolhassuk magunkat. Ezenkívül 6 gomb leledzik a menüsorban:

CHAR: a karakterlap, mely annyira egyszerű, hogy kár szót vesztegetni rá. Szintlépésenként 5 pontot lehet elosztani a 4 tulajdonság között.



Csendélet a legelőn

QUEST: Kalandjegyzék, aktuális küldetésünk leírása.

MAP: térkép ki/be, amelyet a kurzorgombokkal mozgathatsz.

MENU: A szokásos save/load/quit, hangerő állítások.

INV: A tárgylista, szintén maximálisan leegyszerűsítve, pirossal jelölve a számodra valamilyen kritérium miatt használhatatlan tárgyak, kékkel a varázstárgyak.

SPELLS: varázslataid és képességeid (harcosnál pl. fegyverkovács képesség, varázslónál varázspálca-utántöltő képesség), 4 szintre besorolva. Ugye, még leírva is egyszerű? A kezelés még inkább. Mozogni és közelharcot vívni a bal gomb lenyomásával tudsz, varázsolni a jobb gombbal.

A sebesült fiú, akitől az első feladatot kapjuk: pusztítsuk el a Mészárost

A történet igen hosszadalmas, dióhéjban az a lényeg, hogy Tristram városának kápolnájához érkezik Leoric, a birodalom királya, s a püspökkel karöltve a kápolna felújításával, alsó szintjeinek rendezésével foglalatoskodik. Ez nem különösebben tetszik Diablonak, a terror urának: először a püspököt, majd Leoricot, és nem sokkal később fiát, Albrechet állítja át a maga oldalára. Amikor Leoric rádöbben fia eltűnésére, nem hiszi el a városlakóknak, hogy a kápolna tájékán látták utoljára, a lakosokat okolja fia eltűnéséért, s iszonyatos vérfürdőt rendez közöttük. Aztán előkerül egy hős a király néhai hívei közül, s átsegíti Leoricot a túlvilágra. Nemsokára Diablo átkának köszönhetően ő is szépen odavész. Rövid idő múlva egy új hős érkezik a városba, ama elvetemült gondolatokat forgatván fejében, hogy egyszer s mindenkorra végez Diabloval. Igen, jól gondoljátok, ez a játékos lesz, személyesen.

A VÁROSKA LAKÓI

Griswold a kovács

A "városközpontban" találod, ő képviseli a fegyverkovácsok céhét Tristramban. Lehet tőle általános cuccokat venni (buy items), varázstárgyakat (special), és természetesen eladni is (sell), bár igencsak elítélendő módon negyedárat fizet mindenért. Jó pénzért viszont kikalapálja, megfoltozza az elnyűtt páncélt, kardot. A játék elején érdemes összegyűjteni egy sisakra és egy páncélingre valót, már amennyiben nem botlunk bele egybe a labirintus első sarkában. A varázstárgyakat mindenképpen gyűjtsük be, még ha kasztunknak nem is egészen megfelelők, mert némelyik igen busás összegeket megér.

Adria, a boszorkány

A boszorka keleten lakik, a folyó túl-


A tűzfal varázslat használat közben. Borzasztóan nagyokat sebez

B L O

oldalán. Ár és üzletpolitikája hasonló a kovácshoz, de ő a varázstárgyak piacára akar betörni. Ha varázsló vagy, mindenképp vásárolj be 10-20 üveg manapótló kávékeveréket, valamint town portal varázs scrollt, amellyel teleportkaput nyithatsz, ami a városba visz és vissza. A varázsbo-

ORRADALOM

tokat veszteség nélkül, és természetesen méregdrágán tölti újra.

Wirt, a falábú gyerek
Északon, a folyó túloldalán egy fa alatt található Wirt, aki egész egyedi kereskedelmi szabályokat alkalmaz: 50 aranyért megnézheted, mi van nála (néha egész klassz varázscuccai vannak, olykor meg csak egy üveg gyógyitala).

Ogden, a kocsmáros
Szintén a főtéren találod, s nem ritka, hogy valami frankó kis küldetést tartogat a számodra.

Pepin, a gyógyító
Ingyen és bérmentve gyógyít, s ezenkívül van néhány gyógyitala is. Mellesleg ha valaki varázsló, és megvan a gyógyítás varázslata, nem igazán érdemes a gyógyitalokhoz hasonló hívságokra költenie a pénzét.

Cain, a bölcs
Ő fogja adni a keményebb küldetéseket, továbbá azonosítani tudja a varázstárgyakat 100 aranyért.

Sérült katona a kápolna előtt
Tőle kapjuk az első küldetést, melyben a butchert kell elpusztítani.

NÉHÁNY TANÁCS VARÁZSLÓSZERZETEKNEK

Mint varázsló tudok hozzátok szólani. Mindig tartsátok szem előtt, hogy alapjába véve gyenge mitugrászok vagytok, s harcoljatok úgy, mint egy tolvaj: kerüljétek meg az ellenfelet, s a távolból spékeljétek meg tűzlabdákkal, villámokkal. Mindig legyen kéznél 5-10 manapótló (ha nincs ilyen, akkor a legjobb visszatérni a városba a town portal tekercs segítségével). A varázslók számára a legérdekesebb helységek a könyvtárak: a könyvespolcon mindig könyv van, a tartókon általában scroll. Ha túl sokan gyűltek köréd, a flash varázs hasznos lehet. A mana orb olyan elképesztő védelmet ad, hogy a legvadabb szörnyek is gondban lesznek a likvidálásodat illetően.

NÉHÁNY SZÓ A KALANDOKRÓL

Bár a játék végső célja Diablo elpusztítása, a hozzá vezető út vagy 15 labirintuson át vezet, s 6-8 egyéb al-kalandot is kap a játékos innen-onnan. Ilyen kalandocskákból rengeteg különböző van beépítve, de játékonként csak 6-8-al találkozik az ember – így tulajdonképpen nem is fordul elő két azonos játékmenet. Emellé jön még a véletlenszerűen generált labirintus, azaz úgyszintén nem fordulhat elő kétszer ugyanaz a helyszín vagy ugyanaz a láda. Ez a tény a régimódi, papírra történő térképezést kizárja ugyan, de nem kell aggódni, hisz remek az automata térképező. Most néhány kalandocskát ismertetnék röviden:


A Rabló megérkezik a csata színhelyére a teleportkapun keresztül

Butcher: a 2. szinten találod. Legjobb, ha kicsalogatod, s elcsalod keletre, ahol vasrácsok vannak a két terem között (az egyik inkább egy folyosó, itt fog futkosni a Mészáros). Gyorsan be kell zárnod az ajtót, s a rácson keresztül tűzlabdával, íjjal könnyedén elintézheted a szörnyet. Számíts arra, hogy ifjú varázslóként 5-6 mannatöltés is rámehet!


„Fű benőtte, eső elmosta..."

Mérgezett folyóvíz: Pepintől kaphatod ezt a küldetést, a harmadik szintről nyíló barlangban kell kiirtanod a szörnyeket. Jutalmad az igazság gyűrűje.

Arkaine páncélja: Az ötödik szinten a délnyugati sarokban 3 vérkövet kell a helyére tenned, s néhány démont kell likvidálnod. Jutalmad egy remek páncél.

Csontterem: Hatodik szinten egy nagy könyvben olvashatsz a csontteremről, s az út is innen vezet a csontterembe, de csak azután, ha elolvastad a könyvet. A Guardian varázst kapod a kaland végén.

Zhar the Mad: Öld meg Zhar the Mad gonosz varázslót, és jutalmad néhány értékes varázstárgy (8. szint)

Anvil of Fury: ha elviszed a kovácsnak a 10. szinten, a lávafélszigeten található varázsüllőt, egy értékes kardot kapsz ajándékba.

Leoric király átka: a harmadik szintről nyílik a kriptája, s legjobb ellene a Holy Bolt varázslat. Egy koronát hagy maga után, mely egész kellemes tulajdonságokkal bír.

A fekete gomba: A tizedik szinten találhatók a gombák titkai (Fungal Tome) könyv, amelyet el kell vinned a boszinak. Fekete gombát fog kérni, melyet a 10. szinten találsz. Miután megkapta elmondja, hogy vigyél Pepinnek démon agyvelőt, melyből csodaelixírt készít. Érdemes kipróbálni.

Lachdanan: a 15. szinten található arany elixírt kell neki adni, s egy príma páncélt kapsz cserébe.

A játékot nem akarom értékelni, mert szinte még a saját kategóriájában sem lehet semmi mással összehasonlítani. Mivel grafikáját, megvalósítását és tulajdonképpen teljes logikáját tekintve egy forradalmian új utat jelöl ki a szerepjátékok fejlődésének, nemcsak a fantasy-őrülteknek, hanem talán mindenkinek kötelező darab.

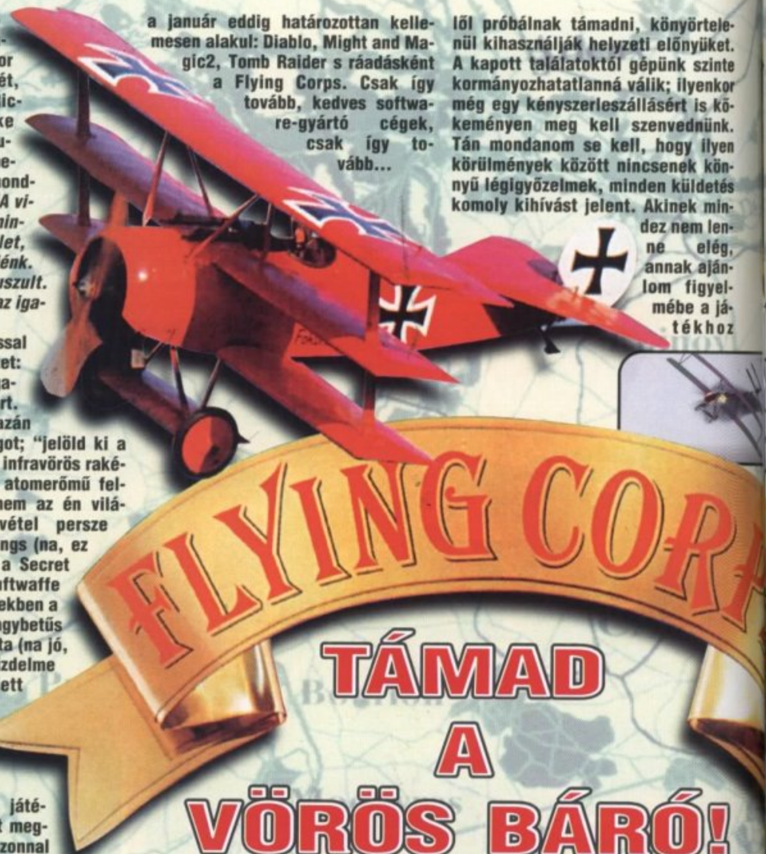
Koronczai Gáspár

diablo	Kiadja: Blizzard
LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

486DX/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, SB

✓ A grafika és az animációk • egyedi játékmenet
✗ RPG-rajongóknak kicsit túl egyszerűnek tűnhet

91%



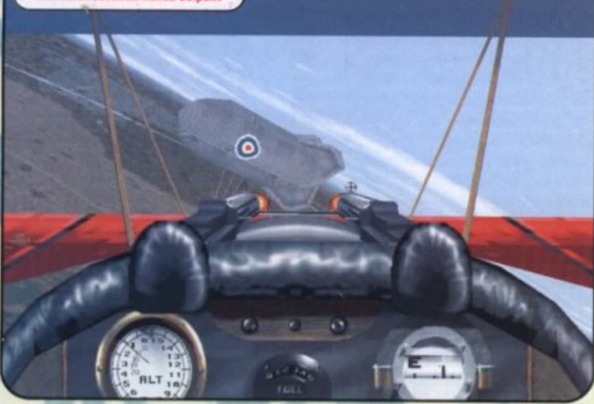
TÁMAD A VÖRÖS BÁRÓ!

Szeptember, 1914. A marne-i német offenzíva kifulladásával egyértelművé vált, hogy a Moeltke által kidolgozott villámháborús terv kudarcot vallott. A tengelyhatalmak és az antant hadseregei végeláthatatlan szögesdrót-labirintusok között vívják látszólag soha véget nem érő harcukat, melyben az előrehaladást méterekben, a veszteségeket pedig százezrekben mérik. Mindkét fél elkeseredetten kutat a háború sorsát eldöntő "csodafegyver" után. Ypres közelében a németek mérges-gázt vetnek be, míg az angol mérnökök egy mozgó erőd megkonstruálásán fáradoznak, amit manapság tank néven ismerünk. De az új találmányok között említhetném még a lángszórót, a géppuskát, a tengeralattjárót, vagy a végeláthatatlan aknamezőket is – ha fegyverekről van szó, az emberi kreativitás határtalan. A legnagyobb jelentőségű újítás azonban a repülőgépek katonai alkalmazása volt.

A kezdetekkor még senki nem ismerte fel e fegyvernem sorsdöntő szerepét. Eleinte főleg felderítésre használták a repülőgépeket, és 1915-ig csak a legkezdetlegesebb fegyverekkel látták el őket. Ekkor alkották meg a németek az első szinkronizált géppuskát, mely képes volt a propeller lapátjai között ellőni. Eme újításnak köszönhetően a repülőgép komoly fegyverré vált, s mindkét fél nekilátott az első vadászrepülő-századok felállításának. Eleinte az antant légiereje számbeli fölénye ellenére alárendelt helyzetben volt a német "Jasta"-kal (Jagdstaffel) szemben: 1917 "véres áprilisában" a Szövetségesek katasztrofális vereségek egész sorozatát szenvedték el a levegőben, ekkor a statisztikák szerint egy angol pilóta kb. két hétig maradhatott életben. Később az antant ledolgozta minőségbeli hátrányát gépekben és pilótákban egyaránt, s 1918-tól kezdve kegyetlen és kiegyenlített küzdelmek dúltak a légtérben is, egészen a háború végéig. De bármilyen kegyetlenül tombolt is a harc, a lovagiasság íratlan szabályait mindkét fél repülői betartották. Nem záporoztak bombák a lakónegyedekre, s nem kellett az ejtőernyőn lógó, kiszolgáltatott pilótának az életéért aggódnia. Olyan legendás nevek írták ekkor a repülés történetét, mint Richthofen, Rickenbacker, Boelcke vagy McCudden. Rudolph Stark, a németek kiváló pilótája mondta a háború végén: *"A világ, ami körülvesz minket, idegen. Az élet, amit élünk, nem a miénk. Az otthonunk elpusztult. Mert a "Jasta" volt az igazi otthonunk."*

Egy őszinte vallomással kell kezdenem a cikket: sosem rajongtam igazán a szimulátorokért. Valahogy nem igazán tudtam átélni a dolgot; "jelöld ki a célpontot, lődd ki az infravörös rakétát, gratulálok – az atomerőmű felrobbant". Ááá, ez nem az én világom... Néhány kivétel persze akadt, mint pl. a Wings (na, ez se ma jelent meg), a Secret Weapons of the Luftwaffe vagy a Red Baron. Ezekben a játékokban még a nagybetűs HARC, két pilóta tiszta (na jó, többnyire tiszta) küzdelme dominált, nem kellett lépten-nyomon hőcsalikkal, ECM-rendszerekkel, cirkálórakétákkal bajlódnom.

Az Empire legújabb játékát, a Flying Corpsot meglátva mindenesetre azonnal megéreztem: ezt az anyagot nekem találták ki. Az I. világháborúval kapcsolatos játékok iránt – már csak a témaválasztás miatt is – pozitív a hozzáállásom, az előzetes tájékoztatókban beharangozott ígéretek pedig különösen kecsegtetőek voltak: négy különböző hadjárat, fantasztikus grafikai megoldások és eddig soha nem tapasztalt realitás. Ígéretekben tehát nem volt hiány, ami nem meglepő; az viszont, hogy mindezeket a programozók be is tartották, már annál inkább. Jómagam a határozottan filmszerű intro megtekintése után rögtön padlót fogtam. Ez a január eddig határozottan kellemesen alakul: Diablo, Might and Magic2, Tomb Raider s ráadásként a Flying Corps. Csak így tovább, kedves software-gyártó cégek, csak így tovább...


Egy ilyen szép nagy lufi talán nem lesz különösebben nehéz célpont

A RIDEG TÉNYEK

Igazából egyetlen dolog nem nyerte el tetszésemet maradéktalanul: a játék igen zord hardware-igénye. Mutatósabb grafikát mondjuk egy P133-mas processzorral és valami jobb videokártyával már kihozhatunk a programból, de komolyabb felbontás mellett az igazán zökkenőmentes játékhoz már egy erőmű kell. Egyébként a program elég sokat tölt a CD-ről, úgyhogy egy 8x-os vagy 10x-es CD-rom is erősen ajánlott.

Ez egyszer azonban minden zokszó nélkül elfogadom ezeket a nagy követelményeket, mivel a Flying Corps egyszerűen gyönyörű! A domborzat képe légi illetve műholdfelvételek alapján készült, szóval az élethűségre sem panaszkodhatunk. Közelről még az ellenséges gépek oldalán díszelgő "pilótajelvényeket" is láthatjuk, akárcsak a tankok által felkavart porfelhőt. Kár is lenne a grafika dicsőítésére pazarolni a helyet; a képek magukért beszélnek.

Ami az élethűséget illeti: ebben a Flying Corps utolérhetetlen. Minden egyes technikai részletre képtelenség lenne kitérni, így csak a legérdekesebb dolgokat említeném meg. Például ki-be kapcsolhatjuk a propeller által kavart legörvényt. A nap szinte teljesen elvakít, míg erős szélben a kevésbé stabil repülőgépek alig irányíthatóak. Az ellenséges pilóták folyamatosan keresik gyenge pontjainkat, mindig a nap felől próbálnak támadni, könyörtelenül kihasználják helyzeti előnyüket. A kapott találatoktól gépünk szinte kormányozhatatlanná válik; ilyenkor még egy kényszerleszállásért is keményen meg kell szenvednünk. Tán mondanom se kell, hogy ilyen körülmények között nincsenek könnyű légigyőzelmek, minden küldetés komoly kihívást jelent. Akinek mindez nem lenne elég, annak ajánlom figyelmébe a játékhoz mellékelt kis oktatókönyvet, amiből annak idején a Royal Air Force leendő pilótái tanulták a repülés alapelemeit.

Ideje szót ejtenem a négy különböző hadjáratról, elvégre ezek alkotják a játék gerincét (a szóló küldetések legfeljebb gyakorlásra jók). Ezekben nem csak pilótaként, hanem egy osztag (esetleg egy egész század) vezetőjeként is meg kell állnunk helyünket. Ilyenkor az egyes kötelékek összetételétől egészen a gépek színéig mindenbe belekontárkodhatunk, még az egyes kötelékek harci alakzatát, illetve taktikáját is meghatározhatjuk.

Igazság szerint a játék annyira összetett és változatos, hogy az egyes opciókról képtelenség lenne átfogó ismertetést adni. Mindenkinek csak azt tudom ajánlani, hogy mártózzon meg jó mélyen a vadászpilóták varázslatos világában. Megéri. Az elkövetkezendőkben inkább magához a légiharchoz próbálok néhány használható tippet összeszedni, eleinte ugyanis alaposan meg fog gyűlni a bajunk a galád ellenfelek-

kel. Természetesen itt is a tapasztalat a legjobb tanár, úgyhogy a sorozatos kudarcok után se csüggedjünk: nem egy angol Ásznak több mint öt (!) hónapjába került az első légigyőzelem megszerzése.

A LÉGIHARC ALAPSZABÁLYAI

"Felülről mindig, szintből ritkán, alulról soha..." – Mannock, 53 légigyőzelem

Aki még soha nem játszott I. világháborús szimulátorral, annak az első és legfontosabb lecke: kétfedelű gépeknél a magassági fölény döntő tényező. Egyrészt magasabbról jobban átlátjuk a terepet, másrészt pedig egy légicsatába "bezuhanva" már eleve sebesség fölénnyel lephetjük meg ellenfelünket. Az már csak hab a tortán, hogy ilyenkor a pilótát is sokkal könnyebben kilőhetjük, ami biztos légigyőzelmet jelent.

Alulról szinte lehetetlen bárkit is megtámadnunk, mivel a legtöbb két- és háromfedelű repülőgép emelkedési képessége a gyenge motorteljesítmény miatt elég csapnivaló: egyszerűen képtelenek leszünk ilyen előnytelen pozícióból rátapadni a célpontra.

"Egy jól tüzelő géppuska többet ér a legerősebb motornál is" – von Richthofen, 80 légigyőzelem

A légiharc sűrűjében jómagam is hajlamos vagyok elfelejteni, hogy egy kezdetleges és viszonylag gyenge repülési adottságokkal rendelkező gépen lovaglok. A filmekből ismert nyaktörő mutatványok ebben a játékban nem túl sűrűn jönnek be, egy-egy vakmerőbb manőver után könnyen dugóhúzóba kerülhetünk. Épp ezért érjük be a legegyszerűbb és legbiztonságosabb elemekkel, s ezek megfontolt és jól időzített végrehajtásával próbáljunk ellenfeleink felé kerekedni. A látványos zuhanórepülések, bukfencek, orsók bizonyos esetekben ugyan hasznosak lehetnek, de egyetlen rossz mozdulat és irányíthatatlanná vált gépünk az ellenséges vadászok könnyű prédájává válik. Az efféle kunsztok sűrű alkalmazását csak a legtapasztaltabb pilótáknak ajánlom.

"Ha átrepültél a fronton, állandóan figyelj minden irányba, különben biztos lehetsz egy kellemetlen meglepetésben." – Rickenbacker, 26 légigyőzelem

Hoppla! Most bekapta a jómadár!

Ha egyszer belecsöppentünk a dolgok sűrűjébe, csak magunkra számíthatunk. Sokszor 10-20 gép fog egyszerre körülöttünk kavarogni, úgyhogy nagyon nyitva kell tartani a szemünket. Minden rácsapás előtt gondosan nézzük meg a célpontot, nehogy saját gépet szedjünk le. Veszélyes lehet az is, ha egyik ellenfelünk üldözésébe túlságosan belemerülünk, mivel mindig készen áll egy "nevető harmadik", hogy figyelmünk lankadását kihasználva azonnal a nyomunkba eredjen. A nagyobb légicsaták előtt különösen lényeges, hogy melyik fél pillantja meg előbb a másikat. A szemfülesebb kötelék magassági fölényre tehet szert, ami hasonló képességű gépek és pilóták esetében eldöntheti a harc végkimenetelét.

Most pedig vágjunk a dolgok sűrűjébe...

Nem kellett volna. Így kicsit szárnyaszegett lett a "Teve"

"A lényeg, hogy minél szűkebb körben fordulj és mindig maradj az ellenfeled fölött" – von Richthofen, 80 légigyőzelem

Alapvetően két, egymással ellentétes harci taktika létezik: a fordulóharc és a rácsapásos módszer. Az előbbi lassú, ám fordulékony gépekkel használható a legjobban, mint pl. a németek legendás Fokker Dr.1-es háromfedelűje. Fordulóharcban nincs más dolgunk, mint a kiszemelt gép mögé osonnunk és rátapadni a balszerencsés fickóra. Az illető minden bizonnyal éles fordulókkal próbál majd kitérni, úgyhogy a harc innentől kezdve vad körözéssé válik (ami egyébként fenemód hosszú ideig is eltarthat).

Rácsapásoknál már rövidebb harcra számíthatunk. E módszert a Sopwith Camelhez hasonlóan gyors, de kevésbé jól manőverező gépekkel érdemes kipróbálnunk. Először is emelkedjünk a küzdő felek fölé, s szemeljünk ki egy magányos célpontot. Maximális sebességgel zuhanjunk rá, s közvetlen közelről eresszünk bele egy sorozatot. Fontos, hogy fordulóharcba még véletlenül se bonyolódjunk, tehát a rácsapás után mihamarabb keveredjünk ki a darálóból. Szépen szálljunk vissza a magasba és várjunk következő áldozatunkra.

A siker titka mindig a gépünknek kedvezőbb harci forma ráerőltetése ellenfelünkre, ami a meglepően intelligens ellenséges pilóták esetében bizony nem kevés fortélyosságot és tapasztalatot igényel.

Ha Herr Richthofen repked, rendszerint kiürül a légtér

ZÁRSZÓ

A Flying Corps egy egészen kivételes program. Kivételes, mert a készítők időt s energiát nem kímélve oly élethűen és hangulatosan írták meg a játékot, hogy az még a magamfajta "kocapilóta" szívét is megdobogtatja. A program minden ízében profi alkotás, úgyhogy hosszas méltatásával kár is lenne a helyet lopnom. Röviden és tömören: tökéletes. Legfeljebb az igen komoly hardware-igény lehet az, ami kissé kedvét szegheti a leendő Ászoknak, de ennek ellenére én mindenkinek csak ajánlani tudom a Flying Corps-ot, mint e kiváló programokban bővelkedő január egyik legkellemesebb meglepetését.

T.J.

A LEGFONTOSABB BILLENTYŰK

k; shift k a billentyűzet érzékenységét állíthatjuk be
numerikus enter bombák kioldása
1-10 motorteljesítmény, 10-100%
` motorteljesítmény minimumra
shift = motorteljesítmény növelése (nagy mértékben)
= motorteljesítmény növelése (kis mértékben)
shift - motorteljesítmény csökkentese (nagymértékben)
- motorteljesítmény növelese (kismértékben)
F1 a következő ellenfél felé fordulunk
F2 a következő köteléktársunk felé fordulunk
F3 a következő földi célpont felé fordulunk
F4 a következő navigációs pont (waypoint) felé fordulunk
F5 egy üzenetben említett gép(ek) felé fordulunk
Esc visszafordulunk
Ctrl F1 a legközelebbi ellenfél felé fordulunk
Ctrl F2 a legközelebbi köteléktársunk felé fordulunk
Ctrl F3 a legközelebbi földi célpont felé fordulunk
Ctrl F4 a legközelebbi navigációs pont felé fordulunk
F6 külső nézet
F7 belső nézet
F8 pilótafülke "kikapcsolása"
F10 műholdas nézet (hát, ez nem valami korhű megfogalmazás)
numerikus nyilak "forgás" a pilótafülkében
numerikus 5 forgás illetve nagyítás törlése, azaz vissza az eredeti helyzetbe
numerikus + nagyítás
numerikus - kicsinyités
r üzenet a kötelék többi tagjának: "Harci alakzatba fejlődj!"
h üzenet a kötelek többi tagjának: "Oszolj és irány a reptér!"
alt x küldetés befejezése
i információs ablakok lehívása
m térkép
TAB idő gyorsítása
p szünet
u ez egy kis cheat, használatával magasságot nyerhetünk
Ctrl d a felbontás finomságán allíthatunk

flying corps — Kiadja: Empire

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á 6
S Z A V A T O S S Á 6
Z E N E B O N A

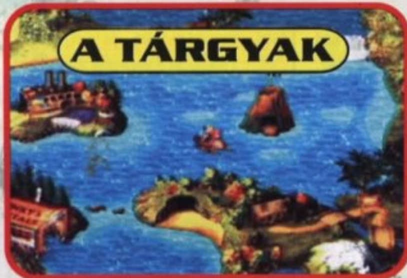
P90, 16MB RAM, 4xCD, SVGA, SB

✓ Fantasztikus grafika • változatos játék • korhűság • prezentálás
✗ A komoly hardware-igény • a játék már túlontúl reális

95%

DONKEY COUNT

Mindamellett, hogy a Donkey Kong 3. valószínűleg a legszebb SNES-játék, ami valaha is készült, kétségtelenül a Donkey-sorozat legkomplexebb tagja. Elég ha csak végignézünk a kimentés képernyőjén: az eredményünkön és érméinken kívül ezúttal madarakat, fogaskerekeket, és különböző tárgyakat láthatunk. Immár hagyománynak számít, hogy a Donkey Kongról egy részletesebb segítséget közlünk – ezen a szokásunkon idén sem kívántunk változtatni. Mielőtt azonban bármibe is belevágnánk, szeretnénk elnézést kérni a múltkori Donkey Kong ismertetőben elkövetett néhány bakiért. Nem az Önök "készülékében" volt a hiba, ha egy-egy képaláírás értelmetlennek tűnt, és az értékelővel ellentétben a játék természetesen továbbra is csak SNES-re létezik.



Tapasz: Arichtól, a póktól vehetjük el, Funky a légpárnás hajót javítja meg vele.

Sítalpak: Squirttől és Kaostól szerezhetjük meg őket, Funky ezekből készíti el a szárnyashajót.

Kagyló: Bazaar boltjában lehet 5 tallérért megvenni, és az első pályán Barnacle-nek kell elvinni, aki cserébe egy banánmadarat ad.

Tükör: Bazaar boltjában 50 tallért kóstál, és két helyre is el kell vinnünk. Egyrészt Barter csereüzletébe, ahol a franciakulcsot kapjuk érte, másrészt Baffle-nek, a kódfejtőnek, aki egy írást fejt meg, miszerint nyolcast kell leírni a közeli tóban lévő két kő körül.

Ajándék: Blizzard, a jegesmedve küldi barátjának, Blue medvének. Ha kézbesítjük, a csomagból a bowling golyó kerül elő, ami viszont nem tetszik Blue-nak, ezért nekünk adja.

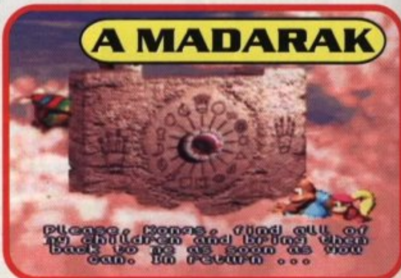
Bowling golyó: Az ajándékot kézbesítve kapjuk meg. A Mekanos szigetre kell elvinnünk, Bazookanak, aki ágyúgolyóként fogja hasznosítani, és elrepít minket egy titkos helyre.

Virág: Bramble háza mellett i kis úton fog egyszeriben megjelenni. Vegyük fel, és vigyük be Bramble-nak, amit a medve egy banánmadárral jutalmaz. (Tapasztalataim szerint a virág a kagyló elajándékozása után tűnik fel.)

Franciakulcs: A tükörért cserélhetjük Barterral, és Björnnek lesz rá szüksége a libegő megjavításához. A libegő egy újabb barlanghoz viszi el a Kongjainkat.

Fogaskerekek: Ezek felkutatásához először is meg kell találni az Elveszett Világot. A tóban kell keresni, ott, ahol négy szikla áll ki a vízből. A szigetet csak akkor tudjuk elővarázsolni, ha már megvan a turbó szárnyas hajó, ugyanis szezám csak akkor tárul, ha az óra járásával megegyező irányban GYORSAN körözünk a négy szikla körül.

A fogaskerekeket az Elveszett Világ szintjeit teljesítve kapjuk meg, és ugyanitt Boomer medvének kell elvinnünk. Ha az összes fogaskerék megvan, Boomer gépezete felhozza a víz alól K.Rool tengeralattjáróját, és indulhat a végső összecsapás. A szintekhez vezető utak azonban el vannak torlaszolva, amit csak Boomer tud kirobbantani, ő viszont nem dolgozik ingyen. A játék teljesítéséhez az összes bónusz érmét el kell juttatnunk hozzá. Az Elveszett Világ szintjein egyébként a szokásostól eltérően hármasával találhatunk ilyen érméket.



A játékot 103%-ra teljesíteni csak akkor lehet, ha az összes banánmadarat begyűjtjük. Ahogy már a múlt számban is említettük, ezeket a madarakat a barlangokból szabadíthatjuk ki, de nem 13 van belőlük, hanem 15, és nem csak Wrinkly szórakoztatására vannak. Minden pályán egy barlang van, kivéve az Elveszett Világot, ahol hiába kutatnánk.

Kettő madarat ugyebár a medvéktől kapunk, a maradék hat barlangot pedig a fő térképen keressük. Az esetek többségében a bejáratok felfedezése egyszerű, mindössze meredek sziklafalakat kell keresni. Nézzük viszont a nehezebbeket!

A második pályán, a Riverside Race szinten olyan gyorsan kell végigrohannunk, hogy megdöntsük Brash rekordját. Ha ez sikerül, a jó hírt elújságolva a medvének, az dühében úgy elkezd csapkodni, hogy a szomszédos barlang bejárata magától feltárul.

A Mekanos szigeten, és a Razor Ridge pályán a medvék segítenek a barlangokhoz eljutni (lásd: a tárgyak használatánál).

A havas K3 pályán pedig ugyanúgy, ahogy nem látszik a Blizzard kunyhójához vezető út, nem látszik a barlang sem, ám ha a kunyhótól balra indulunk, nyomban rátalálunk.

Végezetül Kaos kastélyánál a barlang a lezárt csatorna mögött rejtőzik, a rácsot pedig – ahogy már a tárgyaknál is említettük – úgy lehet kinyitni, ha az előtte lévő két kő körül nyolcast írunk le.

Ha megvan mind a 41 DK érme, Funky egy helikopterrel lepi meg hőseinket, amivel a térkép felhős részében megtalálhatjuk a banánmadárkák anyját, akit K.Rool varázslattal tart fogva. Ha azonban az összes madarat kiszabadítottuk, megtörhetjük a varázslatot: ehhez már csak mindössze el kell mennünk a madarakért Wrinklyhez.

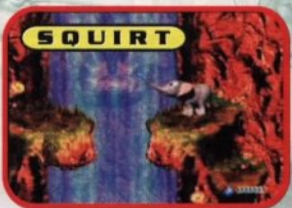
Ha ezt is megtettük, már csak a játék legvégső megnyerése van hátra...



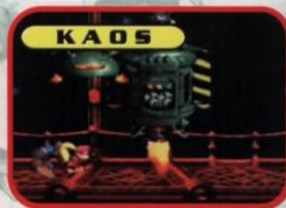
Az életre kelt óriáshordó még a könnyű ellenfelek közé tartozik. Kisebb lökdösődős játékot kell vele játsznunk: egyre közelebb jön hozzánk, és megpróbál letaszítani minket a szakadékba, mialatt még hordókat is köpköd. A feladatunk, hogy ráugorjunk a hordókra. Miután széttörtek, bogarak kerülnek elő belőlük, amikre szintén rá kell ugranunk, de csak egyszer! Az így hátukra fordított bogarakat gyorsan fel kell kapnunk, és Belcha torkába hajítanunk. Az etetés eredménye egy böffentés lesz, ami Belcha esetében olyan erőteljes, hogy hátrébb taszítja az óriást. Mindezt addig kell folytatnunk, amíg mi szorítjuk le őt.



Arich-kel, a hatalmas pókkal az erdőben futunk össze. Minden testrésze halálos veszélyt jelent ránk, kivéve a háta. A faágon megjelenő hordókhoz tehát rajta "liftezve" kell feljutnunk, majd a hordókat – ismét lentről – a pofájába kell hajítanunk. A feladat végrehajtásához kétségtelenül Dixie az alkalmasabb, fejünk fölé tartva a hordót csak meg kell várnunk, amíg a pók maga fejeli le. A második találat után trükközni kezd a jómadár: pattogó lövedékeket lő ki. Ezeket persze kerüljük ki, és a hordókat is óvjuk. Ha sikerrel járunk, a negyedik fejbekólintásra a pók feldobja mind a nyolc talpát.



Squirt, a víziszörny egy vízesés mögül kacsintgat elő, ökelméhez mindig Ellievel, az elefánttal érkezünk. Vízsugarat fog hőseink felé köpködni, ezt a szája fölött átugorva, illetve az alsó platformokon átmászva kerülhetjük ki. Mindig csak körkörösen spriccel, és mindig arra kezdi, amerre éppen állunk, így nem nehéz kiszámítani a következő zuhanyt. Amikor abbahagyja, kocsányon lógó szemeivel kikukkant a vízesés mögül, ilyenkor kell szembespriccelnünk őt, méghozzá mindkét szemét kétszer. Vizet természetesen a vízesésből szippanthatunk. Három próbálkozás után a szörny megadja magát.



Kaos lenne a főgonosz? Egy ócska robot, akinek ráadásul a legyőzése sem túl nehéz. Akkor fussunk át alatta, amikor kicsi a láng az alján, tehát figyeljük a láng "ritmusát". Amikor pengék jönnek elő a testéből, ne ijedjünk meg, hanem ugorjunk fel rájuk, így feljuthatunk a fejhez, amit tapossunk meg. Három ilyen taposás után a robot lelövi a sisakját, így immár közvetlenül a fejét tiporhatjuk. A sisak azonban hamarosan külön életet kezd élni, tehát meneküljünk amikor felizzik a szeme, ugyanis azonnal lézerezni fog. Még két sérülés után a robot elismeri a győzelmünket, de ez persze még korántsem a játék vége.

KONG 3 RIES
KONG A VIDÉK DONKEY-ÉKTŐL!

Csakúgy, mint az előző részben, az első vereség után K.Rool az Elveszett Világba menekült. A tengeralattjáróján ismét elektromos villámok következnek, csak most a fejünk felett cikáznak, és még egy tűzgolyókat szóró ágyú is felénk záporozik. A hordók maguktól jelennek meg, nekünk csak a menekülés a dolgunk. Meg kell várnunk, amíg K.Rool fegyverei pihennek, és beindul az elszívó berendezés. Ekkor fel kell kapnunk a hordókat, és megfelelően időzítve, magasra felugorva úgy kell őket felhajítanunk az elszívóba, hogy áthaladva a rendszeren, a távolban ide-oda repkedő K.Rool fejére pottyanjanak.

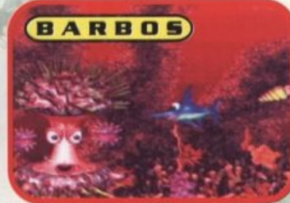




Az első találat után egy kis szemtől-szembe harc következik. Ilyenkor a villámfegyver gömbjén találhatunk menedéket, a cél viszont változatlan: K.Rool propellerét kell megrongálni. Miután kétszer hátba dobtuk, ismét a fegyvereit veszi igénybe, újabb két sérülés után pedig még egy zavaró futószalagot is bekapcsol a talpunk alatt. A végkifejlet ezután következik: amikor alul is jönnek a villámok. Ezt úgy védhetjük ki, hogy lerakjuk a fémhordókat, és mögéjük bújunk. Ilyenkor a villám megszűnte után azonnal támadásba kell lendülnünk, mert különben vagy elkap minket az újra bekapcsolódó villám, vagy nem termelődik újra hordó, és teljesen fedezék nélkül maradunk. Még négy jól irányzott hordóval végleg elintézhetjük a krokodilust...

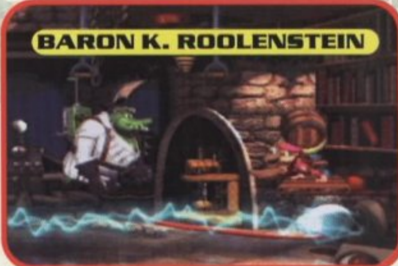


A havas hegycsúcson egy jól megtermett hóember vár ránk, aki szemmel láthatólag imád hógolyózni. Közelebbről és hátrábbról fog dobálózni, ahhoz hogy eltaláljuk, az oldalt lévő kék ponttal állíthatjuk be a dobásaink távolságát. Bleak először csak simán hógolyózik, ám két találat után ágyúzni fog a kalapjával, méghozzá egyre sűrűbben. Ilyenkor csak akkor lehet eltalálni, amikor egy pár másodpercre leáll pihenni. Ha eltaláltuk, egyre idegesebben fog ágyúzni, egyre több hógolyóval egyszerre. Érdemes lehetőleg középen maradni, mert fokozatosan kevesebb ideig áll le pihenni. Újabb sérülés után az egész kezdődik elölről, csak persze Bleak még fürgébb, és még extrémebb formációkban ágyúzik. Ehhez a részhez jó gyakorlás Swanky bódéja.



Barbos egy tüskés kagyló, de ő az átlagosnál nagyobb. Testét kisebb kagylókkal védi, először ezektől kell megszabadulnunk. Csatlósait üssük neki a barlang falának (akkor lehet szúrni, amikor kinyújtóznak), úgy, hogy visszapattanva a pajzsnak ütközzenek. Ha mindkét pajzs kész, bökjünk bele a dögbe. Egy szinttel lejjebb folytatódik a küzdelem, most kisebb kagylórakétákat küld ellenünk. Egy hurkot leírva cselezzük ki őket, majd amikor elkezdenek villogni, úgy helyezkedjünk, hogy visszaküldjük őket a feladónak. Ha ismét likvidáltuk mindkét pajzsot, és odabököttünk egyet a kagyló húsába, jön a harmadik szint, ahol Barbos ész nélkül szórja a tüskéket mindenfelé. Kerüljük ki őket, majd amikor szünetet tart, siessünk megszúrkálni. Először négyet, aztán ötöt, végül hatot tüzel, és mellesleg alul a legkönnyebb kerülgetni a tüskéket.

Kaos kastélyába belépve először ismét Kaosszal kell megmérkőznünk. A metódus most egy kicsit más: ezúttal nincsenek pengék, hanem a fellelhető hordókat kell a fejének hajítanunk. Szemből, felfelé célozva a legkönnyebb eltalálnunk. A fej most csak egy találatot bír ki, azonban rögtön utána egy aknavető bújik ki a helyéről. Ezzel ugyanúgy kell elbánnunk, csak közben ügyelnünk kell az aknákra, amik azonban szerencsére sorban, szabályosan potyognak. A robot hatástalanítása után végre előbújik a valódi bűnös, aki persze ezúttal is a gonosz krokodilus, K.Rool. Ő már keményebb ellenfél lesz.



Először két kampó jön elő a terem két végében, ezeket felváltva meghúzva kérhetünk hordókat. K.Rool eközben egy propelleres hátizsák segítségével ide-oda repked, ennek a motorját kellene megrongálnunk a hordókkal, tehát mögé kell kerülnünk. A kampókról csüngve ugyan mögé ugorhatunk, ám mire megfordulunk, már ő is szemben lesz. A megoldás: ha a terem legszélén lehajolunk, átrepül felettünk, vagyis ebben a helyzetben várjuk meg, amíg hátat fordít nekünk. Amikor eltaláljuk, pár másodpercre elveszti az uralmát a gépe felett, ilyenkor úgy helyezkedjünk, hogy átpattanjon felettünk.

Két találat után K.Rool taktikát vált: a padló felett villámokat vezet át, több kampó jön elő, amelyek közül viszont csak az első működik kapcsolóként. Csak a kampókon, és jobbra egy fapallón vagyunk biztonságban, oda jönnek a hordók is. Át kell ugrálnunk K.Rool felett, meghúzni a bal szélső kampót, és a pallón megjelenő hordóval újra hátba kell dobni. Ezt kétszer kell eljátszani, utána a palló és Kongjaink átkerülnek a bal oldalra, s egy másik mozgó palló is megjelenik. Ezen kell átjutnunk a terem jobb végébe az új kampóhoz. Amikor K.Rool alatt áthaladunk, hajoljunk le, ezenkívül minden a jó időzítésen múlik. Két újabb találat után a krokodil ismét változtat a felálláson: a terem mindkét végében egy-egy kampó és egy-egy palló kap helyet, s csak időnként kapcsol be a villám. A nehézség, hogy a villám a hordókat is széttöri, tehát amint leesnek, nyomban fel kell vinnünk őket a pallókra. Mindez azonban már könyebb, mint az előző feladatok...

Vári Zoli



STRIFE

Ne bízz senkibe

Hálátlan helyzetben van az újságíró, ha egy 3D-s akciójátékot kell bekonferálnia. Szerény véleményem szerint ugyanis annyira nagy a túlkínálat jól vagy kevésbé jól sikerült Doom-klónokból, hogy a kicsit is gyanakvó olvasó a stílus puszta említésére lemondó sóhajjal lapoz a következő oldalra. Érthető reakció. A Duke Nukemmel még semmi gond nem volt, hisz a Doom 2-hoz képest pergőbbé vált az akció, mutatósabbá a grafika és legfőképp szórakoztatóbbá a játékmenet. A Quake is tudott újat nyújtani: a bitmapeket poligonok váltották fel, a halálsikolyok és gyomorkavaró fröccsenések pedig határozottan hitelesebbre sikeredtek. A Space Hulk szintén remek játék volt: az ódon, félhomályos folyosók rejtekéből előrontó Génorzókra gondolva még most is kiráz a hideg...


Két kis mancsunk egyszerűen lélegzetelállító dolgokra képes

Ezután mintha szent fogadalmat tettek volna a softwaregyártó cégek, hogy a lehető legötlettelenebb és legsivárabb utánzatokkal árasszák el a jobb sorsra érdemes vásárlókat. Jómagam az utóbbi időben nem is szennyeztem winchesteremet Doom-engine-nel készült játékokkal. Hogy miért tettem kivételt a Strife-fal? Alighanem a dobozán díszelgő rövid mondat keltette fel érdeklődésemet, miszerint e játék ötvözi a Doom irányítási rendszerét egy vérbeli szerepjátékkal.


Ahá! Ott settenkedik valaki piros neglizsében

Kétségtelen, hogy voltak már ilyen próbálkozások (pl. Ravenloft), de eleddig még egy programnak sem sikerült e nemes célt megvalósítania. Túl nagy reményeket a Strife-hoz se fűztem, de egy gyors installálásra azért nem sajnáltam az időt.

Nem állítom, hogy pont e program hozta volna meg az áttörést. Azt sem állítom, hogy a játékban ne lenne néhány komoly hiba, mely pont e kettőségből fakad. Egy dolog viszont biztos: a Strife végre egyedi és ötletes próbálkozás, mely sikerrel ötvözi e két, egymástól ugyancsak távol álló stílust.

PRO...

A grafikai kivitelezésre egy rossz szavunk se lehet: e téren a Strife állja a versenyt bármely más, hasonló stílusú játékkal. Nem mondom, a Quake polygon alapú szörnyei azért mutatósabbak a Rend bitmap martalócainál, s közelről nézve a Space Hulk Génorzói sem ennyire pixelesek - de mindezek ellenére a külcsín igen korrektre sikeredett. Különösen tetszik a város kidolgozása és a szemkápráztató intro, de elismerést érdemel a rendkívül szerény hardware igény is - a Strife egy DX2/66-oson is gyorsan fut, egész tűrhető felbontásban.

A történet és alapötlet egyenesen zseniális. Adott egy alapvetően középkori berendezkedésű világ, amin egyszeriben feltűnik egy csúcstechnológiával rendelkező szekta, a Rend. A "benszülöttek" nem tudják felvenni velük a harcot, így hamarosan a világ korlátlan uraivá válnak. Illetve majdnem korlátlan uraivá. Egy kicsiny csoport, a Front (micsoda név...) ugyanis a saját fegyvereit fordítja a hódítók ellen, s hamarosan véres partizánháború veszi kezdetét. Célunk – nem túl meglepő módon – a Rend kifüstölése és némi vagyon összeharácsolása lesz (nem feltétlenül ebben a fontossági sorrendben). Kalandjaink során egy kis város, Tarnhill utcáit és házait fogjuk végigdúlni, a gyanútlan polgárokról nem is szólva. Hogy miként értelmezzük a Front eszméit és eszközeit, csak rajtunk áll: a vérgőzös zsoldost éppúgy eljátszhatjuk, mint a szovjet háborús filmek jóságos partizánvezérét.

A Duke Nukemen edződött játékosok számára mindenesetre újszerű élmény lesz, hogy a városlakókkal nem csak leémészárlás és felnégyelés útján tudunk bensőséges kapcsolatba kerülni – végszükség esetén akár beszédbe is elegyedhetünk áldozatainkkal. Mi több, információkat is kicsikarhatunk belőlük, az esetleges küldetésekről már nem is beszélve.


Egy kocsmai verekedés utózöngéi

A végére hagytam a játék legfőbb pozitívumát: a rendkívül változatos játékmenetet. Nem tudom, ki hogy van vele, de én egy idő után ugyancsak meguntam a Doom "illeszd a piros kulcsot a piros zárba, majd keresd meg a kék kulcsot" stílusú pályáit. A Strife esetében ez a veszély nem fenyeget, mivel a legváltozatosabb küldetések között válogathatunk. A skála a foglyul ejtett lázadók kiszabadításától kezdve egészen a bérgyilkosságig terjed, s nem egyszer több feladat közül választhatjuk ki a kedvünkre valót. És ami a leglényegesebb: cselekedeteinknek valós hatása van a kicsiny város életére: például egy békés polgár ledurrantása rossz vért szül (nem egyszer belőlünk kifolyólag...), mint ahogy nem éri meg beszólni a helyi alvilág főnökének se. Egyszóval tényleg van egy szerepjáték-feelingje a dolognak, bár a történet mindezek ellenére alapvetően lineáris. Pedig szívesen aprítottam volna a Rend oldalán is, dehát semmi sem lehet tökéletes...

...ÉS KONTRA

Az igazat megvallva kissé szegényesnek találom a párbeszédes részeket. Szó se róla, mindenkivel beszélgethetünk, de érdemi információt csak a kulcsszereplőkből szedhetünk ki. Legalább néhány szaftosabb pletykát vagy háttérinfót igazán ismerhetnének a tucatpolgárok is! Társalgásunk amúgy is elég szűk keretek közt folyik: két-három mondat közül választhatunk, s ezek legtöbbje semmiféle hatással sincs az eseményekre. Ha egyszer a játék készítői elhatározták, hogy itt harc lesz, akkor nincs az az Isten, hogy kidumáljuk magunkat a szorult helyzetből...

Aztán van néhány olyan durva logikai bukfenc is a programban, hogy feláll a hátamon a szőr. Nyugodtan hátbalőhetünk egy őrt mérgezett nyílvesszővel, alig két lépésre álló társa semmit nem reagál. Kicsit furcsa, nemde? Vagy nyugodtan besétálhatunk a szigorúan őrzött épületekbe – méghozzá talpig fegyverben. Lehet, hogy ezek apróságok, mégis az ilyen apróságokon úszhat el egy játék hangulata. Még a Duke Nukem is logikusabb volt a maga kissé bárgyú

RIFE

en!

módján: egy mindenki ellen, mindenki egy ellen.

A legbosszantóbb hiányosság mégis a grafikusok lustaságára vezethető vissza. Egyszerűen nem hiszem el, hogy minden szereplőnek ugyanúgy kell kinéznie! Adott ugyebár egy CD-lemez, bő 600 MByte szabad hellyel. A Strife teljes terjedelme viszont nem több 67 Mb-nál, úgyhogy nyugodt szívvel rajzolhattak volna még néhány bitmapet a játék készítői. Sőt, egy-két átvezető animációt is elrejthettek volna a korongon. Elvégre ilyesmikre találták fel a CD-t, vagy mifene...



ÉPÜLETES BÖLCSESSÉGEK

■ Már az eddigiekben is utaltam rá, hogy nem igazán szerencsés ötlet minden szembejövő polgárt illetve őrt kinyírnunk. Az első, nyilvános helyen leadott lövés után azonnal riadót rendel el a Rend, s igen komoly erők indulnak szerény személyünk likvidálására. Ami azt illeti, ilyenkor a leghatásosabb megoldás az előző játékállás visszatöltése. Csak egyetlen fegyverrel tudunk észrevétlenül gyilkolni, mégpedig a mérgezett nyílvesszőkkel. Érthető módon ezekkel robotok ellen nem sokat érünk, a közkatonáknak viszont egyetlen lövés is elegendő.

■ Rendkívül kellemes újítás, hogy a városban barangolva fegyvereket, kötszert illetve páncélokat vásárolhatunk. Nehezebb fokozaton érdemes egy-egy rázósabb küldetés előtt mindenféle gyógyszerekből alaposan feltankolni. Amúgy a kötszereknek van egy igen kellemetlen tulajdonsága is: nagyobb sebeket kapva hajlamosak "eltünedezni" tárgyaink közül. Ez mondjuk egy igen gonosz, ám reális ötlet a programozók részéről – a szitává lyuggatott elsösegélyes dobozzal tényleg nem megyünk túl sokra.



■ A szerepjátékok tán legérdekesebb vonása, hősünk fokozatos fejlődése és erősödése, természetesen a Strifeból sem maradhatott ki. Itt mondjuk nem estek túlzásokba a játék készítői, mindössze két dologban fejlődhetünk: kitartásban és lövéseink pontosságában. Mit mondjak, nem egy szemkápráztató választék... Fejlődni amúgy egy-egy rázósabb küldetés sikeres teljesítése után tudunk, a megfelelő mester bölcs útmutatásai mellett. E mester felkutatása amúgy nem túl macerás, mivel a Front, igen dícséretes módon, szívén viseli ügynökei sorsát.

■ Arzenálunk nyolc különböző fegyverből áll, ezek összegyűjtögetése ugyancsak keserves feladat lesz. Az egyes fegyverek egyébként mind használhatóságukat, mind pedig hatásukat tekintve egyediek. Példának okáért magányos célpontok ellen a nyílpuska nagy találati pontosságának hála roppant hatásos, viszont kis tűzgyorsasága miatt nagyobb tömegben rohamozó különítmények ellen nem ér túl sokat. A gépfegyver viszont nagy tűzgyorsaságának és szórásának hála csak több ellenfél ellen használható igazán "gazdaságosan". Egyébként célzótudományunk fejlődésével válik a géppuska igazán félelmetes fegyverré. A nehézfegyverekkel mindig bánjunk óvatosan, mivel a nagyobb robbanások rajtunk is sebezhetnek, és lőszerutánpótlásunk is elég rendszertelen lesz. Csak mellesleg jegyzem meg, hogy a nyílpuskához illetve gránátvetőhöz kétféle lőszert is használhatunk, míg a Marcangoló (Mauler) sorozatot és jóval pusztítóbb egyes lövést is le tud adni. Különféle kombinációkban tehát nincs hiány – a többi csak rajtunk áll (no, ez még rímelt is).

■ Kalandozásaink során számtalan egyéb tárggyal is találkozni fogunk, ezek közül kettőt emelnék ki: a Teleportot illetve az igen fantáziadús névre hallgató Ércet. A Teleportot tágasabb termekben használhatjuk és a Front néhány katonáját hívhatjuk segítségül vele. E módszerrel igazi tömegjeleneteket hozhatunk össze, bár keményebb ellenfelek ellen nem érnek túl sokat a fiúk. Az Érc használata jóval egyszerűbb s hatása is drasztikusabb: tegyük le egy energiapajzs elé, majd durrantsunk bele egyet (lehetőleg messziről). A hatás kirobbanó...

■ A végére hagytam még egy igen hasznos tanácsot: Harrist nagy ívben kerüljük. Hiába szállítjuk le neki a kelyhet, fizetni nem hajlandó. Sőt, ha sokat szívóskodunk, még néhány őrt is a nyakunkra küld, ami a játék elején még komoly gondot okozhat. A kis sunyi...







Minden érvet és ellenérvet figyelembe véve nekem alapvetően tetszik a program. A tökéletességtől ugyan messze áll, de egyedi világának és sajátos játékmenetének hála, a Strife egyike az utóbbi időben megjelent legjobb akciójátékoknak. Fő hibája, hogy messze nem használja ki az ígéretes alapötletben rejlő lehetőségeket. Ennek ellenére a program mérföldkő lehet a szerepjátékok fejlődésében is - s ez már magában nem egy rossz ajánlólevél. Hogy mindent összevetve kinek ajánlanám a Strife-ot? A megszállott Doom illetve Duke Nukem rajongóknak mindenképpen, a kalandjátékok kedvelőinek pedig némi fenntartásokkal. Aki viszont egyik stílusra sem fogékony, az próbálkozzon inkább más játékkal. Mondjuk a Might and Magic 2-vel.

T.J.

strife | Kiadja: Velocity

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, SB

✓ A Doom fejlesztésének egy lehetséges iránya
✗ Kevés ellenfél • egyszerű

75%

STAR GENERAL

ERWIN ROMMEL MENNI GALAKT

Ahá! Egy akármilyen General az SSI-tól – az "értábornokságomnak" mindenképpen kelleni fog... Körülbelül ilyen gondolatok tébláboltak kicsiny agyamban, midőn megpillantottam ama finomán cizellált kis dobozkát az 576 Kbyte Shop polcán, aminek tartalmáról az alant elterülő kusza sorok szólni fognak. Az SSI-Generalok ugyanis a Panzer óta kicsi szívem legféltettebb zugát képezik, még akkor is, ha alkalmasint mint Windows-applikációk ijesztgetnek (ld. Allied General).

A legújabb PG-mintára készült SSI-opusz Star General nevet nyert a keresztségben, és – nevéhez hűen – sci-fi környezetbe helyezi a háborúsdi helyszínét. A kerettörténet nem okoz különösebb meglepetést: szokás szerint a 30. évezred tájékán tart az időszámítás, mikoron már nemcsak az emberiség ismeri a csillagközi utazás titkát, hanem egyéb értelmes (?!) fajok is. Egykoron adva volt ugyebár a szokásos minden fajt egyesítő galaktikus birodalom, de mire játékhoz jutunk, ez már régen feloszlott és mindenki az ismert Univer-


Csuda szépen összegyűltünk itt, de most ki kivel van?!

zum feletti egyeduralomra tör. (További pitét a történeti és technikai háttérről lásd a kézikönyvben.) A konfliktus tehát adott, a megoldás pedig csekélységünk feladata lesz.

A manapság szinte már elmaradhatatlannak számító, enyhén Star Wars-utánérzetű intro-videó meg is adja a hangulatot a játékhoz: először egy kisebb, később pedig egy nagyobb halom űrhajó buzgólkodik egymás leméstzárlásán, majd a túlélő támadók partra-, akarom mondani: bolygóra szálló csapatokat indítanak ismeretlen céljuk felé.

A Star General teljesen a Panzer által lefektetett hagyományokon alapul (mégha az első ránézésre nem is egészen lesz nyilvánvaló), néhány izgalmas újítással. Újítás alatt elsősorban az értendő, hogy a játékosnak nemcsak a közvetlen harci cselekményekre, hanem az új csapatok felszerelését és a régiek felújítását finanszírozó nyersanyagtermelésre is figyelnie kell. A PG-ből ismert prestige pontok szerepét itt ugyanis átveszi a resource point (a továbbiakban RP), amelyek kisebb részét a harcokban megsemmisített ellenfelekből (á la Panzer), a nagyobbikat pedig produktív építményeink termeléséből (á la Red Alert) tudjuk fedezni. A másik újdonság a dimenziók bővülése: a földi/légi egységeken túl csillagközi csapatok is belépnek a képbe. Az űrdimenzió belépése két részre osztotta a parancskiadási fázist is: egyrészt a bolygó(k) felszínén lépő csapatokra, másrészt pedig az űrben mozgókra. A dimenziók méretéből adódóan teljesen logikus, hogy egy csillagközi fázis alatt a felszínen levő csapatok/épületek akár több fázist is végrehajthatnak.

Az introból kimenekülve a főmenübe kerülünk, amely egyben a scenariok listájaként is szolgál. Lévén a téma fiktív, esetünkben a "scenariok" tulajdonképpen csak PG-re emlékeztető csökevényként szolgálnak, így tehát nem is kell kevesellnünk a 24 darabot. A scenariok két játékosra készültek, fix kezdő és győzelmi beállításokkal, azzal a nem titkolt célzattal, hogy az olyan játékosok igényeit is kielégítsék, akik mondjuk egyszerre csak egy órácskát hajlandók rászánni egy partira – időmilliomosoknak lényegesen több izgalmat tartogatnak a saját ízlés szerint kialakítható hadműveletek. Scenariobót talán csak az első, tutorialként működő lesz igazán érdekes, amelyben egy amatőr küldetés keretén belül (vissza kell foglalni a Hressaiak által megszállt holdbázist) az avatott Panzer-zsenik átállhatnak az új módira.


Marha ronda neve volt ennek a bolygónak, tudtam, hogy nem kellett volna megtámadni

A főmenüben állíthatjuk a játékosok irányítását, a számítógép által irányított játékos(ok) intelligenciaszintjét (tkp. a nehézségi fokozatot), lekérhetjük a két fél taktikai céljait, kimentett állást tölthetünk – de a legcsinibb ikon akkor is a tank lesz, amitől ugyebár minden stratégiai zseni zsebében bizseregni kezd a marsallbot. Ezzel lehet ugyanis a hadjáratot elindítani.

Ez nyilván nem Panzer-módi (a scenariok időrendi sorrendben jönnek) szerint zajlik, márcsak azért sem, mert itt nincs ilyen sorrend. Sokkal kellemesebb a történet: teljesen a saját szájunk íze szerint alakíthatjuk ki a jövendő háborút. Két típusú háborút játszhatunk: a túlélési háborúban (Fast Start War) 2-7 játékos játékos játszik és a bolygók egyenlő arányban vannak elosztva; a hódítóban (Expansion War) pedig 1-5 játékos nyomul 1-1 kezdő bolygóval, azaz a semleges bolygók leigázása is feladat lesz. A két típuson belül állítható még egy rakás opció, úgymint:


Miért van az, hogy mindig az én hajómnak durrantanak alá?

- a játékosok faja (a fajok eltérő típusú és erejű egységeket használnak, sőt, néhány típus csak egy adott fajra jellemző);
- a játékosok száma és irányítása (ember/AI – több humán játékosnál értelemszerűen adott a hálózati játék lehetősége);
- a kezdő nyersanyag (RP) mennyisége;
- a bolygók sűrűsége és a galaxis nagysága;
- a győzelemhez elfoglalandó bolygók száma (több mint 50%/összes);
- diplomácia (ha be van kapcsolva, a számítógép irányította játékosok mindaddig semlegesek, amíg belejük nem kötünk, egyébként mindenki mindenki ellen játszik);
- a felszíni:csillagközi körök aránya;
- a felszíni/csillagközi egységek kezdő technikai szintje;
- a felszíni/csillagközi egységek kezdő tapasztalati szintje. (Az utóbbi két fogalom már ismerős lehet a Panzerből, bár a technikai szint ott új (drágább) típusokban nyilvánult meg.)

A rakásnyi variálható opció nem volt rossz ötlet: így tulajdonképpen majdnem végtelen számú különböző háborút indíthatunk, ami nem egy utolsó szempont egy játék szavatossági idejénél...

MENÜK

Panzerhez szokott lelkeknek első látásra totál idegen lesz az ábrák miatt – második látásra pedig teljesen ismerős, hiszen pár újdonságot leszámítva nagyrészt megegyezik a nagy elődddel. Újdonság a csapatoknál a Long Range Nav, amellyel az egységnek távolabbi mozgási célpontot is kijelölhetünk, mint amennyit az adott körben elérhet. A további eltérések az űrbéli dimenzióból adódnak. A Planet Inventoryval a saját és a már felfedezett idegen bolygók felszínére válthatunk át, az Explore Asteroid/View Planet pedig az aktuális hajóval szomszédos semleges/ellenséges bolygók megtekintésére szolgál. Az előbbiek nyersanyaggal illetve többé-kevésbé kellemes meglepetésekkel szolgálnak, utóbbiakon pedig támadás előtti felderítést végezhetünk. A Land on Planet csak Transport űrhajóknál használható: a bolygók mellett leparkolva a leszállóhelyeken be- és kihajózhatjuk támadó csapatainkat. Néminemű újdonság a Ship Information ikon is, mert itt nemcsak űrhajóink különböző paramétereit láthatjuk, hanem egy 3D bemutatót is róluk.

ÉPÜLETEK

A legnagyobb különbséget a Panzerhez képest mindenképpen az építmények fogják je-







lenteni. A bolygók felszínén hat különböző típusuk helyezhető el némi RP lepengetése fejében. Ebből négy a továbbiakban egyrészt RP-t fog termelni (Biodome, Mine, Factory, Plant), de meglétük szükséges a többi létesítmény felépítéséhez is. (Tehát nyilván minden partiban először is ezeket kell létrehoznunk.) A Military Complex teszi lehetővé, hogy felgyülemlett RP-inkből új felszíni egységeket hozzunk létre. Egy másik spéci építmény a Tech Centre, amelyből bolygónként csak egy lehet. Itt az RP-t technikai fejlesztésre/fenntartásra fordíthatjuk, azaz az újonnan felállított egységekből magasabb technikai szintűeket (és sajnos drágábbakat) vásárolhatunk. A felszíni épületeket mindenképpen egy város mellé kell telepítenünk, és egy mellett csak két darab lehet. Az űrbéli cuccok közül az űrdokk (Space Dock) a Military Complex kuzinja: saját bolygó mellett helyezhetjük el és ilyenben gyárthatunk új űrhajókat. Kulcspozícióban levő bolygók, esetleg dokkok védelmére szolgálnak a szintén helyhez kötött, viszont erősen felfegyverzett űrállomások (Orbital Station). A városok űrbéli szerepét tölti be a mozgatható Tender: mellette lehet üzemanyagot/lőszert tankolni, illetve a hajónkat fejleszteni.

CSAPATOK

A felszíni csapatoknál gyakorlatilag ugyanaz a helyzet, mint a Panzerben: itt is megvannak a különböző fegyvernemek (gyalogság, páncélosok, tüzérség, vadászgépek és bombázók), és tulajdonképpen ugyanolyan módon is használhatók. A tüzérség itt is támogatja azt a szomszédos egységet, amelyet támadás ér. A repülőgépeknél van egy kis eltérés: a vadászbombázók itt önállóan nem támadnak, csak akkor, ha a célpontot egy földi egység is támadja. Poénos újdonság egyébként, hogy van néhány spéci alakulat, amelyet csak egyes fajok használnak, pl. AWAC repülőgép az embereknél, ami minden saját egység támadását támogatja az egész terepen; a Cephian Mine Field, ami jól álcázott és erődített bunker, és csak akkor válik láthatóvá, ha mellé lépünk (ergo mindig ő támad elsőnek); stb.

Kicsit zűrösebb a helyzet az űrben. A felszíni csapatoknál még csak-csak kiismerte magát az egyszeri játékos, de itt kell azért némi gyakorlat, hogy bátor támadásaink ne kamikaze-akciókra emlékeztessenek. Támpontot csak a hajó jobb felső sarokban látható osztálya jelent, ami a Panzer tengeri egységeit idézi mind nevében, mind aránytalan erőviszonyaiban. (Csökkenő sorrendben: Battleship/Battlecruiser/Cruiser/Light Cruiser/Destroyer/Escort/Gunboat/Monitor/Recon) Egy 6-os technikai szintű, 5-ös tapasztalatú Battleshipet megtámadni bármivel, egyenlő a támadó halálos ítéletével. Egyetlen gyenge pontjuk van: egy körben csak egy közelről jövő támadást elsőként tüzelve tudnak elhárítani. Hajóból is akad pár spéci darab. A Missile Boat egyfajta űrbéli tüzérség, támogatja a szomszédos pozícióban lévő megtámadott kollégát. A Subether Ship az "űrtengeralattjáró", Reconon kívül csak akkor látja az ellenség, ha szomszédos pozícióban áll. A Manned Torpedo a klasszikus kamikazékat idézi, mert bármit támad, mindenképp elveszett – tekintet nélkül az okozott károkra. A Transportok szállítják szárazföldi csapatainkat támadásra. Befogadóképességüket technikai szintjük határozza meg. Behajózáshoz először le kell tennünk egy saját bolygón, ahol a Landing Zone-ok mellett sorakozó csapatok beugrálhatnak. Mondani sem kell, hogy a Transportok nem tudnak védekezni, tehát védelmet kell biztosítani neki. Nem-saját bolygón csak akkor tehetünk le csapatokat, ha nem áll a bolygóval szomszédos pozícióban ellenséges hajó. Polgári célokat szolgál a Merchant: RP-t szállít, de ha robotpilótával repül, nem igazán érdekli, hogy az iránya mennyire egészséges rá nézve. (Áááááá! Most nyomtam egy partit a pötyögés fáradalmait levezetendő, aztán valami pokoli bugyorból előkerült egy hajó, ami egyik fajhoz sem tartozik, és aládurrantott az egyik Merchantemnek. Egy kalóz! Vagy egy kalauz. Mindegy, mindkettő veszélyes a fegyvertelen utasra.)


Ebből a rondaságból még egy csomót vehetek


Hát ez meg itt miféle csudabogár?

TEREP

A felszínen a terep úgyszintén Panzer-like: a város és az erdő fedezék a gyalogoknak, nyílt terepen boldogok a lelki páncélosok, mert övék a mennyeknek országa – további okosságokat lásd Clausewitz vonatkozó műveiben. A szerzőknek fejlesztés közben feltűnhetett, hogy a világűr terepviszonyai kissé puritánok lesznek, ezért oda is csináltak "terepet". Elsőnek itt van például a nebula, ami most nem egy nőnemű nebulót takar, hanem egy gázfelhőt, amin nehéz átbaktatni, harcolni benne, valamint nem túl sokat látni kifelé belőle ("űrerdő"). Hasonlók a Riftek is, de egy ilyenbe belegyalogolva ráadásul még meg is feneklik a hajó. Roppant korrekt dolog a Black Hole, vagyis fekete lyuk is, amely mellől kicsit cikis eljönni, amellett ha szomszédságában épp kevés az üzemanyag, akkor úgy eltűnünk benne, mint a Lyuk Szkályvójker. Mindennek a teteje viszont az Ion Storm, ami a semmiből támad, és szépen elfújja a kisebb hajókat. Barátságosabbak a bolygók: az aszteroidákon Transporttal vagy Reconnal bányászhatunk némi RP-t (néha kalózt), a lakható bolygókat pedig természetesen megszálljuk, mert egyrészt ez a játék célja, másrészt meg hódítani jó. Négy különböző típusú bolygó van, a típus egyébként a négy RP-produkáló építmény és a városok hozamára van különféle hatással.

TAKTIKA

Részletes taktikai tanácsoktól megkímélem a nagyérdemű közönséget, mert a fentiekből nyilván kiderült, hogy a siker titka rövid és hosszú távon egyaránt az RP – abból építünk csini kis csatahajókat. Jó sokat. Az ellenfelek meg ne építsenek, tehát igyekezzünk elszigetelni őket RP-forrásaiktól azon egyszerű módszerrel, hogy elfoglaljuk a bolygóikat és agyoncsapkodjuk csapataikat. A Panzerben támadásnál ugyebár a klasszikus Blitzkrieg-taktika érvényesül: a repülőgépek kiharcolják a totális légifölényt, majd támogatják az előretörő páncélos ékeket. A sikerhez persze szükség volt a különböző egységek arányainak helyes megválasztására. A Star Generalban hasonló a helyzet, csak van egy kis szorgalmi feladat: mindenekelőtt totális űrfölényt kell kiharcolnunk. Nagy vonalakban ennyi a helyzet.

ÉRTÉKELÉS

Szó se róla, amikor megláttam a dobozon a jellegzetes logot és a Star General feliratot, olyan szívdobogást kaptam, mintha egy kupica kávét szólítottam volna magamba. (Magyarázat: a vinyómon összvissz' egy olyan játék van, ami nincs betömörítve. Aki kitalálja, hogya játékot Panzer Generalnak hívják, jutalmul elolvashatja még egyszer ezt a cikket.) A Star General alapja 80-90%-ban a Panzer-engine, néhány újítással megspékelve, úgymint űrbéli ténykedések, nyersanyagtermelés, stb. A grafika nem jobb lett, csak más, arról már nem is beszélve, hogy kinyiszálták a harcokat színesítő frankó kis animációkat, amiket abszolút nem pótol a 3D-ben forgatott űrhajóleltár. A változatos campaign-opciók miatt ugyan hetekig el lehet szórakozni a játékkal (hálóban meg pláne) – de azért én egy PG-klóntól ennél többet vártam volna.

CO

star general — Kiadja: SSI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE

486DX/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, SB, GUS

✓ Jó hosszan tart • hasonlít a Panzarre • erős AI
✗ Kicsit puritán • hiányoznak az animációk • semmi fejlesztés

72%

Legyél Isten Albiában!

Creatures

Mikor megláttam a dobozon a feliratot, azonnal lecsaptam rá. Creatures. Ki ne emlékezne rá? Hőskor, C64, jópofa kis figurák, fantasztikus logikai feladványok, rengeteg pálya és a gép lehetőségeihez mérten hihetetlen grafika. De aztán elolvastam a rövid ismertetőt és rá kellett döbbenjek, ez a Creatures nem az a Creatures. Itt is jópofa figurák mászkálnak, itt is rengeteg veszély leselkedik rájuk, itt is remek a grafika - a hasonlatosság azonban ekkor véget is ér. A Warner Interactive programjában ugyanis nem nekünk kell megvédenünk kis teremtményeinket ezernyi bajtól, hanem nekik maguknak. Mi ennél egy nagyságrenddel nehezebb feladatot kapunk, nekünk kell felnevelnünk, tanítanunk és az életre felkészítenünk e képzeletbeli világ lakóit. Ezt a munkát generációkon keresztül kell ellátnunk, s sikeresnek csak akkor mondhatjuk magunkat, ha próbálkozásainknak minél kevesebb áldozata van, s minél tovább tudjuk életben tartani, terjeszteni a fajt.

Albia földjén kopár hegyek, sűrű erdők, tavak, sivatagok között éldegél két értelmes faj: a nornok, a kedves, játékos és tanulni vágyó manók, valamint a grendelek, az örökké zabáló, mindent ellopó, borzalmas betegségeket terjesztő szörnyecskék. Ezt a világot kell felfedezniük és megismerniük nornjainknak. Meg kell tanulniuk, hogy mi veszélyes, mitől kell félniük és mi lehet segítségükre. A Creatures egy valódi biológiai lényt modellez, a maga saját környezetével, digitális DNS-ével, agyával. Ezek a lények gondolkodnak, döntenek, s tanulnak saját hibáikból. Semmilyen cselekedetük nincs előre programozva, minden a szerzett tapasztalatoktól és tőlünk függ. Segítenünk kell őket a bajban, s örülhetünk a sikereknek. Amikor felnőnek, párt választanak, és gyerekeik teljesen új genetikai anyagként jelennek meg, a nevelés pedig kezdődhet elölről. Ha ügyesek és szerencsések vagyunk, a következő generáció még ügyesebb, okosabb lehet, mint a mostani. A lehetőségek határtalanok.

A nornok albiai pályafutásukat egy aprócska tojásban kezdik. Ilyen tojásokra kétféleképpen tehetünk szert, vagy találunk egyet a természetben (erre csak már kifejlett nornok közelében van esélyünk), illetve kivehetünk egyet tojáslemezünkből. Ezen kezdetben hat apró tojást találunk, melyekről annyit tudunk, melyikből lesz fiú, s melyikből lány. Ha valamelyiket kiválasztjuk, az a fészekből átkerül világunkba, ha pedig mind a hat tojást elhasználtuk, a program generál hat teljesen új embriót és Albiát alaphelyzetbe hozza.

A norn tojások kikeléséhez mintegy 10 perc kell, amit egy kis meleggel (inkubátorba téve) fél percre rövidíthetünk. Arra azonban vigyázzunk, hogy ok nélkül ne mozgassuk őket, hiszen a megfogdosott tojások már csak inkubátorban fognak kikelni. Először két lénnyel érdemes próbálkozni, hogyan reagálnak az őket körülvevő világra, egymásra és a mi beavatkozásainkra.


A nagy, bánatos szem az első pillanatban meghódítja a szíveket

A születés utáni első 20 percben babaként viselkednek. Kíváncsiak, játékosak, nehezen taníthatók. Óvnunk kell őket minden betegségtől, fertőzéstől, mert ezek ebben a korban még különösen veszélyesek. A gyerekkor szintén 20 percig tart, s ez a legideálisabb idő a fejlődésre, beszédtanulásra. Ezután következik a kicsit hosszabb serdülőkor, amikor kezdenek érdeklődni a másik nem iránt. Sokat beszélgetnek és kevésbé fogadnak szót. Felnőtt kor 9 órájának legfontosabb feladata a szaporodás. Oda kell figyelnünk rá, hogy a nornok nem erőltetik a szülő-gyermek kapcsolatot, így az újszülöttekről megint nekünk kell majd gondoskodnunk. Végül öregkorban a nornok is betegessé, feledékennyé válnak, több figyelmet, védelmet igényelnek.

BEAVATKOZÁS

Albiában minket egy kéz jelképez. Ezzel a dolgokra rábökve (bal gomb) csinálhatunk bármit. Így mutathatjuk meg a fiatal nornoknak az eszközök használatát. A játékok és a kaják nagy részét felvehetjük (jobb gomb), meglóbálhatjuk az orruk előtt, majd miután felkeltettük érdeklődésüket odébb tehetjük őket (megint jobb gomb). Lényeinkhez beszélhetünk is (mondanivalónkat be kell gépelnünk), persze csak azután, hogy a fontosabb szavakra megtanítottuk őket. Miközben magyarázunk nekik, érdemes tudni, mire figyelnek éppen (Creature's View), nehogy a répa nevét ismételgessük, amikor egy labdával vannak elfoglalva. Beszéd közben kezünk ugyanabban a szobában legyen, mint a norn, különben egy kukkot sem fog hallani.

JUTALMAZÁS ÉS BÜNTETÉS

A nornok intelligensek és tanulékonyak, de a tanulást fel tudjuk gyorsítani jutalmazással és büntetéssel. A jutalmat egy kis simogatás, vakargatás jelképezi, amit az orrára kattintva nyújthatunk át, míg nemtetszésünket a fenekére csapva hozhatjuk tudtára. Később, ha már tudnak beszélni, az Igen és Nem szavakkal hasonló hatást érhetünk el.

BESZÉD

Legfontosabb dolgunk, hogy a nornokat minél hamarabb megtanítsuk beszélni. Ha megértik szövegünket, egyszerűbb dolgunk lesz, amikor valami ehetőre, játékra, veszélyesre akarjuk felhívni figyelmüket. A beszéd tanításának több módja is lehet, s célszerű ezeket párhuzamosan használni. A cselekvések megtanítása a legnehezebb, de ebben segítségünkre van egy gép is, melyet az inkubátor feletti szobában találunk. Ez a különböző tevékenységeket rövid animációval mutatja be, s közben ismételgeti nevüket. A gépet irányítani a felső részen látható (és a nornok számára elérhetetlen) gombokkal tudjuk. A szavakat mindaddig ismételgessük, amíg a norn hibátlanul ki tudja ejteni. A megismert szavakat később ő is használni fogja, amikor közölni akar valamit, s mi is így kérhetünk tőlük dolgokat. A tanítható szavak: Sleep – aludni; Look – a kezéhez közeli tárgyat megnézi; Push – tolni, használni, enni; Pull – húzni, használni; Stop – befejezi, amit csinál; Yes – helyeslés; No – rosszallás; Come – hívás; Run – gyors futás; Get – felvesz; Drop – eldob; What – megkérdezi, mire gondol a norn; Right – jobbra megy; Left – balra megy. (Az angol szavakat magyar megfelelőjükkel is felcserélhetjük, s a nornok tört magyarsággal fognak csevegni az élet nehézségeiről.)

A tárgyak nevének tanításakor meg kell néznünk, mit lát éppen. Ha fel akarjuk hívni figyelmét, lóbáljuk meg az orra előtt, vagy ha már érti a beszédet, kérjük meg, hogy nézzen rá valamire. Amíg a tárgyat nézi, ismételjük el a nevét párszor. Ha már érti a szavakat, egyszerű mondatokat begépelve beszélgethetünk velük, kérhetünk tőlük dolgokat. Ha jó szülők vagyunk, megcsinálják, ellenkező esetben oda sem figyelnek.

Végül a beszédtanítás és minden ismeret átadásának legegyszerűbb módja, amikor egy idősebb és műveltebb norn tanítja a fiatalabbat.


Szerelem első pillantásra

Lényeink ugyanis beszélgetnek egymással, közben átadják egymásnak a megtanult szavakat.

ESZKÖZÖK

A program által nyújtott rengeteg eszköz között az érdeklődőtől a biológiai szakemberig mindenki megtalálja a számára hasznos információkat, melyek a nornok tökéletesebbé tételében segítségére lehetnek.

Owner's Kit

Amikor az embernek gyereke születik, az első dolga, hogy nevet ad neki. Ezután kézhez kapja a születési anyakönyvi kivonatot, melybe bekerülnek a szülők adatai, és természetesen elkészül az újszülött első fényképe. Aztán ahogy a gyerek felnő, a gép csak kattog, az első képet pedig vastag fényképalbumok követik, amit aztán megmutathatunk minden érdeklődő és nem érdeklődő ismerősnek. No, ezeket a fontos szülői tevékenységeket végezhetjük el itt.

Health Kit

Itt vizsgálhatjuk meg és kezelhetjük a kiválasztott lényt. Az egyszerű vizsgálatokat érdemes rendszeresen megismételni, hiszen egy kezeletlen betegség később súlyos problémákat okozhat. Az első lapon a pulzus jelzi, hogy mennyire keményen dolgozik pártfogoltunk. A sokáig tartó magas pulzus veszélyes az egészségére. A láz a különböző fertőző betegségekre figyelmeztet. A következő lap az alapvető szükségleteket (fájdalom, éhség, fáradtság, álmosság és unalom) jelzi. Ha a mutató a piros tartományba ér, az eset különös figyelmet igényel. A nornok agyában a neuronok néhány nagy csoportba oszthatók. Mindegyik csoport valamilyen speciális feladatot lát el, mint az érzékelés, az emlékezet, a döntés és a figyelem. Az agy ábráján kiemelt világosabb rész jelzi az éppen használt területeket. A gyakrabban és jobban


Albia, egyelőre még üresen

igénybe vett területek gyorsabban fejlődnek. Végül az orvosnál a különböző gyógynövények között válogathatunk. A füvek mellett látjuk, hogy mennyi van a doki táskájában és milyen hatást/mellékhatást várhatunk alkalmazásuktól. Az orvosságot először le kell tennünk lényünk közelében, majd megetetni, mielőtt a grendelek ellopnák. Ha gyógyfüveink elfogytak, újat a Cyberlife weblapjáról szerezhetünk be (a program közvetlenül kapcsolódik rá), vagy hasonló hatású vegyi anyagot kell találnunk.

kulában van kódolva, mely több, mint 200 gént tartalmaz. Ezek határozzák meg, hogyan néz ki, hogyan viselkedik, gondolkodik. Szaporodáskor a két szülő molekulája véletlenszerűen összekeveredik, két új DNS-t alkot, s ezek közül csak az egyik indul fejlődésnek. Így az újszülött egyik tulajdonságát apjától, másikat anyjától örökli. A generációk során aztán ezek a gének változnak, mutálódnak, s e véletlen események sora tragédiához (a faj kihalása) vagy valamilyen különösen életképes változat megjelenéséhez vezethet. E változásokra semmilyen hatásunk nincs, s csak azt tehetjük, hogy a rossz irányba fejlődő egyedeket nem engedjük tovább szaporodni.

A siker érdekében érdemes más norntenyésztőkkel is felvenni a kapcsolatot és a legígéretesebb példányokat kicserélni.

A következő lapon az agy aktivitásának változását figyelhetjük problémák megoldása közben.

Döntés monitoron megtudjuk, hogy egy cselekedet milyen belső jutalmakkal (felső csík) és büntetésekkel jár. A jutalmak és büntetések a tettet követő fizikai érzésektől, a korábbi emlékektől és nevelésünktől függnek. Segítségével következtethetünk arra, hogyan fog nornunk viselkedni egy speciális helyzetben.

Az utolsó lapon vegyi anyagokat juttathatunk közvetlenül lényünk vérébe. Így táplálhatjuk például a betegeket, akik egyébként nem hajlandóak enni. Válasszuk ki az anyagot és a mennyiséget, majd nyomjuk le a GO gombot. Természetesen ami kis mértékben orvosság, túladagolva méreg is lehet. Egy anyagot túl sokszor beadva pedig gyógyszerfüggővé válik, s a továbbiakban már nem él normális életet.

Breeder's Kit

Itt lényeink termékenységét, illetve a bekövetkezett terhességeket ellenőrizhetjük. Míg a fiú nornok felnőtt korukban folyamatosan képesek szaporodni, a lányok csak rendszeres időközönként képesek rá (ezeket az időszakokat a progesteron szint megemelkedése jelzi).

A nornok termékenységét ezen a lapon a tojás szürke színe jelzi. Ahhoz, hogy szaporodjanak, csak arról kell gondoskodnunk, hogy a megfelelő időben találkozzanak. Az aktust nagy cuppogás kíséri, a sikert pedig gonadotrophin nevű anyag megjelenése a nőstény vérében. Amikor a leányzó terhes lesz, a képen a tojás megfeketedik és egy számláló jelenik meg rajta. Terhesség közben lényünk sokkal több energiát használ fel, ezért táplálékát és egészségét folyamatosan ellenőriznünk kell. A terhesség után egy időt elvesz szervezetének regenerálódása (mely folyamat végét a tojás szürkesége jelzi).

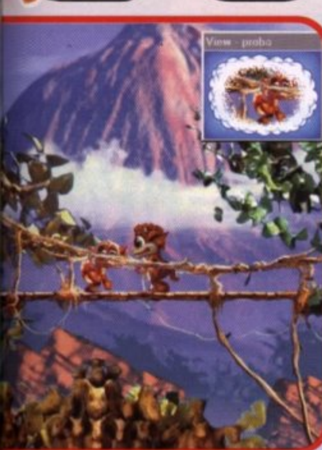
A termékenység befolyásolására kétféle gyógynövényt adhatunk be. A paradicsom fokozza a vágyakat, de csökkenti a várható élettartamot, míg a ronda paradicsom hatása éppen az ellenkezője ennek.

Performance Kit

A program értékeli norn-tenyésztőként végzett munkánkat. Ehhez, több dolgot is figyelembe vesz: hány generáción jutottunk túl sikerrel, mennyi ideig éltek teremtményeink, mennyien haltak eddig meg és hány tojást használtunk már fel a lemezről.

Creature Graveyard

A temető. Itt az elnevezett nornok sírkövére választhatunk egy-egy jellemző fényképet, s néhány szót is írhatunk mellé.







Barátomat alig tudtam kicsalni ebből a libegőből

Science Kit

Ez azoknak szól, akik jobban el akarnak mélyedni a nornok biológiai és kémiai működésében. A monitorral a vérben fellelhető anyagok (antitestek, hormonok, vegyületek) koncentrációját ellenőrizhetjük. A több, mint száz különböző anyagból a grafikonon egyszerre négyet követhetünk nyomon. Így figyelhetjük meg például az emésztőrendszer megfelelő működését vagy az unalom vegyi okait.

A géntérkép segítségével összehasonlíthatjuk lényeinket, s megtervezhetjük, melyiket melyikkel érdemes összehozni egy számunkra kedvezőbb utód érdekében. A nornok genetikai felépítése valamivel egyszerűbb az emberénél. A felépítésükhöz szükséges minden információ egyetlen hosszú DNS mole-

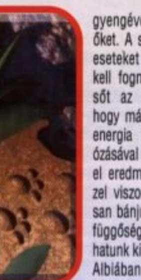
BETEGSÉGEK

Albiában gyakoriak a baktérium és vírusfertőzések. Ilyenkor a nornok lényegesen többet esznek, hogy legyőzzék a betegséget. Mivel a fertőző betegségek nagy része levegő útján terjed, a beteg egyedeket gyorsan el kell különítenünk egymástól. Egy fertőzés megszerzése után a megfelelő ellenanyag előállítása időbe telik, s ez alatt a betegségnek végzetes következményei lehetnek. Egy leküzdött betegség után lényünk immunissá válhat arra a kórokozóra. Ezt azonban rossz táplálkozás vagy a sok probléma törli. Kellemetlen, hogy az albiai baktériumok is állandóan változnak, s módosult kórokozók ellen a nornok már nem lesznek védettek.

A betegség másik oka a nem megfelelő táplálkozás. A glükóz hiánya fáradttá, gyengévé teszi őket. A súlyosabb eseteket diétára kell fognunk őket sőt az is lehet, hogy már csak az energia beinjekciózásával érhetünk el eredményt (ezzel viszont óvatosan bánjunk, mert függőséget alakíthatunk ki bennük). Albiában számos mérgező anyagot, növényt találunk, amiket lényeink véletlenül, kíváncsiságból megehetnek. Ezek nagy része gyógynövényekkel vagy vegyi anyagokkal gyógyítható. Végül ebbe a csoportba kell sorolnunk a sérüléseket is, melyek legtöbbjét a grendelek okozzák. Ezek a lények egyébként veszélyes fertőzéseket és mérgeket is hordozhatnak.

Betegség esetén a gyógyulást az orvos gyógyfüveivel és a labor vegyszereivel próbálhatjuk meg siettetni.

Megszületett az első norn...


...és már meg is tette az első lépéseket

ÉLELEM

Albiában rengeteg érdekes, ismeretlen növényt találhatunk. Némelyik közülük tápláló, de vannak veszélyesek, mérgezőek is. Meg kel tanítanunk a nornjainkat, melyikből ehetnek bátran, s melyiktől tartsák távol magukat. A sajtnak, répának (találunk répaadogató gépet is, amit csak a nornok használhatnak), méznek semmi negatív hatása nincs, s a kávé is csak kicsit tovább tartja ébren őket. A citrom savanyúsága először kicsit meglepi őket, de hamar megszokják. Az alkoholnak ebben a világban is a jól ismert hatása van.

A füvek viszont már sokkal veszélyesebbek: meg kell ismernünk őket és meg kell tanítanunk tapasztalatainkra a nornokat is.

Feverfew
Fájdalomcsillapító, ami rengeteg energiát is ad.

Baobab
Tele van energiával, de mellékhatásként fáradtság jelentkezik.

Gentian
A láz hatásait csökkenti.

Pyrethrum
Fájdalmat okoz és éhessé teszi a nornokat még akkor is, ha tele van a hasuk

Nightshade
Már kis adagja is álmosságot okoz.

Campanula
Tele van energiával, de lázat és köhögést okoz.

Morning Glory
Csökkenti a fáradtságot, élénkít.

Laburnum
Veszélyes növény. Tüsszögést, köhögést, álmosságot és lázat okoz.


A fészek, hat ismeretlen tojással

Tomato
Jó hatása van az egészségre, és ösztönzi a szaporodást.

Ugly Tomato
Pont ellenkező a hatása, mint a paradicsomnak.

Death Cap
Fiatal egyedekre majdnem mindig halálos. Magas lázat és gyors energiaveszteséget okoz.

TÁRGYAK

A nornok felfedezésük során rengeteg tárgyat, játékokat, járműveket, egyéb eszközöket találnak. Amikor valami új dologgal találkoznak, korábbi tapasztalataik alapján döntik el mitévők legyenek. Ez azt jelenti, hogy ha életükben először kajával találkoznak, mindent megpróbálnak megenni, mindaddig amíg valami keményebbe nem ütköznek. Minél többet próbálkoznak, annál könnyebben kezelik az újdonságokat.

INTERNET KAPCSOLAT

Azon túl, hogy a Cyberlife weblapjáról új kajákat, orvosságokat és játékokat tölthetünk le nornjaink számára, azokat a teremtményeinket, akikre a legbüszkébbek vagyunk, elküldhetjük a világ minden pontjára. Persze a másoktól így kapott egyedeket óvatosan kell kezelnünk, mert olyan betegségeket is hordozhatnak, melyek ellen a mi nornjainknak nincs meg a megfelelő védettségük.

Remélem a leírásból már mindenki számára kiderült, valami egészen egyedi, döbbenetes játékkal van dolgunk. A mesterséges intelligencia eddig is sok számítógépest foglalkoztatott, de a sok munkából eddig csak tudományos cikkek, előadások születtek. A Creatures az első (és valószínűleg nem az utolsó) program, amely e téma eredményeit a játékosok számára is kézzel foghatóvá tette. Szóval a játékot egyformán ajánlom fiatalabbaknak és gyakorlott szülőknek, biztos vagyunk benne, hogy mindenki ottragad a gép előtt. De hát nincs is szebb annál, mint amikor gyerekünk kimondja az első szót, vagy amikor éjfélkor jön haza az első randevúról.

Eközben azonban egy baljós gondolat motoszkál a fejemben: Lehet, hogy velünk is csak játszik valaki?

Temesvári Tibor

creatures — Kiadja: Warner Int.

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBONA	A

P75, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, SB

✓ Egyedi ötlet • kiváló grafika • nagy koplexitás
✗ Egy idő után már csak önmagát ismétli

91%

FIRO & KLAWD

ÁLLATI ZSARUK

Zsarupárosokról, vagy bűnözőpárosokról nap mint nap rengeteg sztorit láthatunk, elég ha csak bekapcsoljuk a TV-t, és végignézzük a csatornákat. Vegyesen a kettővel viszont már ritkábban találkozhatunk, legfeljebb ha megvettük a Firo&Klawdot. Egy rajzfilmszerű környzezetben tálalt "állatmeséről" van szó. A prerenderelt introban végignézhetjük, hogy kezdődtek a bonyodalmak. Egy nyüzsgő metropoliszban, New Yakban, Klawd, a törvényen kívüli macska meglovasít némi pénzt, és "nagystílű" bűnöző lévén nyomban az elköltéséhez lát egy fegyverboltban. Balszerencséjére a következő kliens az ő hamis bankóját kapja vissza, aki egy helybéli zsaru, Firo, a méretes gorilla. Klawdot letartóztatja, de időközben megjelenik egy fekete autó is, aminek utasai csaknem szitává lövik hőseinket. A két kényszerű barát együtt vág neki New Yak utcáinak, hogy megtalálják a maffiafőnököt...


A plakátokat ne csak bámuljuk, tépjük is le


A gyárban a munkások nem kedvelik az idegeneket

A játéknak kétféleképpen foghatunk hozzá: egyedül, vagy ketten egyszerre, mindkét szereplőt külön-külön irányítva. A grafika izometrikus, és nem kis nehézség lesz célba venni a mindenhonnan felbukkanó fegyveres huligánokat, akik azért támadnak ránk ilyen buzgón, mert a főnök vérdíjat tűzött ki hőseink fejére, és ezt kiplakátolta városszerte. A gyilkoláson kívül az lesz a másik feladat, hogy letépkedjük a falakról a plakátokat. A sokszínű bűnözők, köztük kutyák, rókák, disznók, rozmárok, vadkanok sokszor seregestül támadnak ránk, ezért alkalomadtán le is kell hajolnunk. Ha jól időzítünk, a felettünk elsuhanó golyók a többi gengsztert irtják ki. Tudunk gránátot is dobni, valamint ugrani, illetve létrákra mászni. Attól ne tartsunk, hogy civilt találunk el: még a görbe bottal botorkáló járókelőket is csak a vérdíj érdekli. A hullák után gyakran maradnak különböző cuccok: extra fegyverek, rakéták, golyóálló mellények, elsősegélycsomagok. Ezek felvételére egy játékos módban mindig ügyeljünk, mert amit a másik szereplő vesz fel, az nem adódik hozzá a cuccainkhoz. Arra is figyeljünk, hogy ne találjuk el a társunkat, mivel ő is sérül a golyóinktól. A játék egyik fontos vonása, hogy gyakran változik az útirány. Kocsiba vághatjuk magunkat, végigmehetünk az utcán is, lemehetünk a metróba.


A metróban néhány csavargó próbál az életünkre törni

A metróban egy saját szemszögből zajló lövöldözés következik, egy célkeresztet irányítva kell a metrót megtisztítanunk. A legnagyobb vicc az egészben pedig az, hogy a nem túl könnyű játékmenet ellenére az állásmentést valahogy kifelejtették.

firo & klawd — Kiadja: BMG

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Rajzfilmszerű grafika • jópofa animációk
✗ Túlságosan nehézkes irányítás

68%

DISRUPTOR

DOOM A NÉGYZETEN

A Doom-őrület soha nem ér véget. Ez nem baj, főleg ha követői között akadnak olyanok, amik valami fejlődést is fel tudnak mutatni. Szerencsére a Disruptor most ezek közé tartozik.

A játék elmaradhatatlan részei a meglepően jó minőségű átvezető FMV képsorok. A jövőben játszódó fantasztikus történetben a 23. század küszöbén járunk. Feladatunk egy ifjú zöldfülű katona irányítása, akivel a naprendszer különböző pontjain kell a problémákat orvosolnunk. A videókban követhetjük előremenetelünket, és innen értesülünk az újabb fegyvereinkről és a küldetések céljáról.

Eleinte csak könnyű gyakorlófeladatokat kapunk, ahol a robotok ellen begyakorolhatjuk az irányítást. Ahogy megkapjuk az újabb eszközöket, a küldetések úgy nehezednek, a pályák egyre hosszabbak és bonyolultabbak, az ellenség pedig egyre intelligensebb. A későbbi szintekhez a túléléshez már taktika is szükséges. Ahol például egy reaktor önmegsemmisítését kell leállítanunk meghatározott időn belül, ott nem érdemes az ellenfelekkel vesződni. Remek ötlet, hogy a hosszabb pályák bizonyos részein folytatási pontokat helyeztek el (egy hang mondja be, ha áthaladunk rajta). A teljesített küldetéseket a gép kimenti, de kódokat is kapunk.


A videojelenetekben követhetjük nyomon katonánk előmenetelét


Az ellenfelek még közelről sem lesznek pixelesek

A 3D-s tájak gyönyörűek. A 12 küldetésben a Jupiter holdjától kezdve megfordulhatunk egy bányában, űrállomásokon, és gyalogolhatunk a Mars felszínén is. Ellenfeleink szkafanderes katonák, banditák,óriáslegyek, medveszerű vadállatok, robotok lesznek.

Kilenc fegyverrel találkozhatunk, például golyószóróval, vagy nagyobb hatóerejű plazma és lézerfegyverekkel. Ha elfogy a muníció, emberünk a puskatussal verekszik. Ezenkívül használhatjuk még az ún. Psionic energiánkat, ötféle módon. A lehetőségek a következők: Shock - támadó fegyver, nem túl hatásos, de csak öt energiaegység; Shield - védőpajzs, amelyről a gránátok is lepattannak; Blast - 25 egységért nagy erejű rakéta; Drain - 1 egységért megpróbálhatjuk "elszívni" az ellenség erejét; Heal - 20 egységért 20 százalékkal növeljük energiaállapotunkat. Fegyvereink közül az L1 gombot lenyomva, a pszicho-dolgok közül pedig az R1-t nyomva válogathatunk. Ezentúl az irányítás teljesen a Doom mintájára alapul.

A grafika nagyszerű és roppant gyors. Csak a szabadtéri terepek gyengébbek a kissé egyszínű ködeffektus miatt, de a belső részek hibátlanok.


Mikrobi támadásban

Az ellenfelek még közelről is alig pixelesek, s a robbanások is kifogástalanok. Grafikailag tez az eddigi legszebb ilyen stílusú játék PlayStationre.

Vári Zoli

disruptor — Kiadja: Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

✓ Minden szempontból szuper grafika
✗ Nincs link kód • nem lehet le/fel nézni

89%

Blood&Magic

HÚ, DE RANDA VAGY!

Minden szoftvergyártással kapcsolatos szabályok leglényegesebbike, hogy három dologgal lehet egy játékot eladni: minőséggel, reklámmal vagy egy jól csengő névvel. (Ha kombinálod őket, akkor még jobb.) E lehetőségek közül tán az első a legnehezebben megvalósítható. Először is össze kell toborozni egy profi programozói gárdát, majd kibekkelni a több hónapig (néha évekig) tartó fejlesztési és tesztelési időt, és a siker még ekkor sem garantált. Az efféle luxust csak a legnagyobb cégek engedhetik meg maguknak. Jóval célravezetőbb a második módszer, elvégre egy olyan korban, ahol egyes ame-



Az átvezető képek grafikája még elég szép...

rikai képregények oldalain már Ecstasy-tablettákat hirdetnek, a reklám a siker záloga lehet. Aki pedig ezt is túl költségesnek tartja, annak még mindig ott van a hármas szamú terv: dobjunk össze valami szemetet, nyaljunk rá a dobozára egy jól ismert logot vagy címet, s a termék rögtön eladhatóvá válik. Legalábbis egy ideig. A vásárló ugyanis a látszat ellenére nem tök hülye. Mi több, bizonyos minőséget várna el a pénzéért. Az efféle játékok népszerűsége ezért igen hamar padlót fog, de a gyártót ez nem igazán érdekli. Pénztártól való távozás után reklamációnak helye nincs.

Meglehet, hogy illetlenség ilyen sommás kritikával kezdeni egy ismertetőt, de a Blood&Magic valósággal bűzlik e nem túl vásárlóbarát filozófiától. A kellőképpen kommersz cím, a jó nagy AD&D és Forgotten Realms logo még rendben is lenne, de a doboz hátoldalán szomorkodó fotók és a kb. 50 oldalas szabálykönyv (ennek a fele használható info) már nem sok jót ígér. Az igazi sokk azonban a baljóslatú Install parancs kiadását követő percekben éri a balszerencsés játékost. Én megértem, hogy nem várhatunk el minden programtól Warcraft-minőséget. Még azt is megértem, hogy a magas jogdíjak miatt néha spórolni kell a fejlesztési és egyéb költségeken. Az viszont egyszerűen nem fér a fejembe, hogy két olyan nagynevű cég, mint az Interplay illetve a TSR hogy engedhet meg magának egy ilyen blamázst. Az a TSR, amely hosszú éveken át gyümölcsöző kapcsolatban állt az SSI-jal, egy ilyen játékhoz adja a nevét?!

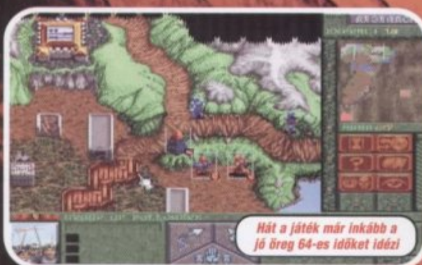
Alighanem a fenti bevezetővel sikerült mindenki kedvét elvennem a programtól, de hogy ne érje szó a ház elejét, kissé bővebben is kifejteném problémáimat. Először is a grafika minősíthetetlen. Kissé bosszant, hogy a legtöbb PC-ben már ott ketyeg egy Pentium processzor, 16 Mb RAM és valami jobb videokártya, erre elénkvágják ezt a borzadályt. Ezzel nem a gyengébb gépekkel rendelkezők lelkivilágába kívántam beletiporni, mindössze egy tényre utaltam: a mai játékokat már ilyen konfigurációra fejlesztik. Az egyik szoftvergyártó vad hardverfejlesztésekre kényszerít, míg a másik olyan programmal rukkol elő, ami egy 386-os képességeit sem használja ki. Bravó. Személy szerint nem értek egyet a külcsín felsőbbrendűségével, de egy 1996-ban íródott játéknak azért bizonyos követelményeknek már meg kellene felelnie.

A zenére illetve hanghatásokra nem panaszkodhatunk. Becsületes iparosmunka. Aláfestésnek nem rossz, de a Heroes of Might and Magic 2. vagy a Diablo opuszaival összevetve engem csak keservés mosolyra fakaszt. Aztán itt van a játszhatóság. Mit mondjak, ez a téma is megér egy misét. Vannak bizonyos pontok a programban, ahol a játékmenet az élvezhetetlenségig lelassul, máskor meg annyi felé kell figyelnünk, hogy valósággal elveszünk a fel s alá rohangáló lények tömegében. Mindezen hibák egyetlen elképesztő baklövésre vezethetők vissza: nem változtathatunk a játékmenet sebességén. Egy '96-ban készült, real-time stratégiai programban. No comment.

Pozitívumok? Nos, abból nem sok akad. A 25 küldetést jóindulattal nevezhetjük elég soknak. "Érdekes újítás", hogy ezeket végigjátszva megalkothatjuk saját hősünket (mondjuk ezt hadjáratunk elején is megtehetnénk), és belevághatunk egy Legendás Háborúba. Eme korszakalkotónak nem nevezhető ötlet fő hibája az, hogy a Legendás Háború során az előző, már teljesített térképeken apríthatjuk az ellent. Ez igen! Csókoltatom a programozókat (ennél komolyabb büntetést úgyse tudnék hirtelenjében kiagyalni). A Blood & Magic talán egyetlen erőssége a meglehetősen változatos történet, ami a nagy AD & D és Forgotten Realms rajongók számára érdekessé teheti a játékot. Nekik talán (ismétlem: TALÁN) érdemes megszerezniük e programot. Jómagam mindenesetre képtelen voltam a játékkal két óránál többet egyhuzamban szenvedni, s szerény véleményem szerint már ez is az emberi akarat fényes diadala...

AZ IRÁNYÍTÁSRÓL - RÖVIDEN

Miután CoVboy-jal ismertettem tömör, s korántsem hízelgő véleményemet a játékról, megegyeztünk: erre kár lenne túl sok helyet pazarolni. Egy oldalt még megér a dolog, de többet semmiképpen. Ezen okból kifolyólag az irányításra nem is térnék ki túl részletesen - így mindenkinek megmarad a felfedezés öröme (jól van, nem szakadt rám a mennyezet). A bemutató játék mindenesetre elég sok segítséget adhat, s egy kérdőjel alakú ikonnal minden opcióról lekérhetünk egy rövid ismertetőt.


Hát a játék már inkább a jó öreg 64-es időket idézi

Maga a játék egy (illetve több) Bloodforge nevezetű varázstárgy körül bonyolódik. E mesés ereklyék legizgalmasabb képessége, hogy Gólemeket "gyárthatunk" általuk, amiket (akiket?) később más, hatalmasabb lényekké változtathatunk át.


Gonosz sírrabló, jóságos király és marcona őrök – vérbeli Forgotten Realms-hangulat

Hmmm, ez így elég zavaros, nekifutok mégegyszer. Szóval minden pályán egy kristály-szerű izével (ez lenne a Bloodforge) és néhány Gólemmel indulunk. A Gólemek egy helyben állva obeliszkké válnak, s elkezdik begyűjteni a környék mágikus energiáit. Ezeket az energiákat a Transform paranccsal küldhetjük át a kristályba, ahol további Gólemeket gyárthatunk. Hogy miért nem automatikusan szallítják a Gólemek a manát? Jó kérdés, erre szerintem csak a játék készítői tudnának kielégítő válszt adni. Gólemeinket különféle misztikus képességekkel megáldott épületek közvetlen közelében tudjuk átváltoztatni más lénnyekké. Csak mellékesen jegyzem meg, hogy a Gólemek épületté is tudnak változni, méghozzá bárhol. Persze ez az átváltozósdi sem megy teljesen simán, mivel a komolyabb formákat már hódításaink során megszerzett tapasztalati pontjainkból (Experience) kell kifejlesztenünk.

Mindent összevetve: azért találhatunk a Blood&Magicben néhány új ötletet, amelyekből akár egy jó és eredeti játékot is ki lehetett volna hozni. Ez az átváltozós/fejlesztgetős szisztéma például egész használható dolog lenne, csak hát ilyen grafika és irányítás mellett ez kevés az üdvösséghez.

Mit írhatnék zárszóként? Próbáljak meg pozitív végkicsengést erőltetni a cikk végére? Írjak arról, hogy milyen kiváló történetekkel találkozhatunk a játékban? Hogy küzdhetünk a jósá-gosigazságosmegblablalovagok és a gonoszfujjdeundorítónekromanták oldalán is, s kedvünk szerint alakíthatjuk a Legtávolabbi Kelet Királyság történelmét? Hogy milyen kiváló dolog modemen keresztül egymás ellen nyomulni? Megtehetném, de nem lenne értelme, mivel a játék tökéletes és egyértelmű bukás, amin nincs mit ragozni, s nincs mit szépíteni. Nagyon remélem, hogy az Interplay több ilyen játékkal nem csorbítja hírnevét, a TSR pedig visszatér az SSI-hez. Mindenkinek jobb lenne.

T.J.

blood & magic — Kiadja: Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX/66, 8MB RAM, SVGA, 2XCD, SB

✓ érdekes történet
✗ gyenge grafika • idegesítő irányítás • rövid • lassú

51%

HEROES II of Might and Magic

OLY RÉGÓTA VÁRTUNK RÁ!

Mi tagadás, az utóbbi időben ugyancsak jó dolguk volt a stratégiai játékok szerelmeseinek. Red Alert, KKND, Warcraft II-kiegészítők tonnaszám - s a nagyobb cégek előzeteseit nézegetve bizony még nem ért véget a Command&Conquer klónok áradata. Sajnos. Félreértés ne essék: imádom a C&C-t, hónapokig nyúztam a Warcraft mindkét részét, és remekül szórakoztam a KKND demo-verziójával is. De lassan már ott tartunk, hogy 10 stratégiai játékból 7 grafikáját és irányítását nézve majdhogynem teljesen egyforma! Minden reményemet a Dungeon Keeper megjelenésébe vetettem, de csalatkoznom kellett. A Bullfrog lassan Messiást emlegető rabbira kezd hasonlítani "hamarosan megjelenik", "már csak hónapok kérdése", és hasonló aranyköpéseivel...


A játék elején még vájkálhatunk minden földi jóban

Egyszóval Dungeon Keeper nincs, a New World Computing ellenben egy igen kellemes játékkal lepte meg a fantasy környezetben játszódó stratégiai programok rajongóit: elkészítette a hajdanán elég szép sikert aratott Heroes of Might and Magic folytatását. S láss csodát: nem csak a C&C alapjaira lehet színvonalas játékot telepíteni. Voltaképp a Heroes2 irányítása vajmi keveset változott az első részhez képest, aminek ez egyszer őszintén örülök. Alighanem sikítógörcsöt kaptam volna, ha teszem azt bányákat kellene aranytelérek fölé építeni, s a befolyt javakat szekerek szállítanák a városházára (Brrr...).

EGY TESTVÉRHÁBORÚ TÖRTÉNETE

Képzeljünk el egy hatalmas, középkori királyságot. Egy királyságot, amit emberi és nem emberi lények sokasága népesít be. Ahol az Elfek (vagy ha úgy tetszik tündék) erdei városaiban békésen megférnek egymás mellett a törpék és a főnixek, míg a végeláthatatlan pusztákon küklopszok vezette barbár hordák vívják végtelen harcukat a nekromanták rothadó seregeivel. A városok között állandóan hősök vándorolnak, gazdagságra és hírnévre éhesen. E színes és gazdag földön soha nem uralkodott béke, de erőskezű és bölcs királyának hála, nem is dúlta állandó háborúság.

Boldog idők voltak ezek, de sajnos semmi sem tart örökké. A király halálával ádáz testvérharc vette kezdetét két fia, a nemes Roland és a gonosz Archibald között. Küzdelmük megosztotta a királyságot, az egymással vetélkedő hercegek és hűbéreseik hatalmas seregekkel próbálnak a másik területeiből minél nagyobb szeleteket kihasítani, míg az utakat szörnyek es rablóbandák lepték el. Kitört az Örökösödési háború.

LÁSSUK A MEDVÉT!

A fenti bevezető alapján gondolom mindenki kitalálta, hogy végcélunk Roland vagy galád fivére, Archibald trónra segítése. Legalább is a hadjáratot (Campaign Game) választva, ahol több mint 10 különböző pályát kell teljesítenünk a végső győzelemig. Az egyes küldetéseket természetesen igen pofásan megrajzolt átvezető képsorok kötik össze, s ami újdonság: a történet bizonyos pontjain mi választhatunk magunknak két teljesen különböző pálya között. Ez mondjuk alapvetően nem egy rossz ötlet, de a programozók sajna messze nem használták ki a dologban rejlő lehetőségeket. Maguk a küldetések a játék elején nem túl nehezek, viszont hadjáratunk előrehaladtával már nagyon "begorombul" a program. Mi több, a legutolsó pályák még a rutinos Panzer General-nyúzókat is megtréfálhatják.

A hadjáraton kívül még bő harminc küldetést találhatunk a játéktér nagysága szerint csokorba szedve. Ezen önálló pályák (Standard Game) roppant változatos képet mutatnak: a monstre-hosszúságú "fedezzükfelakontinenst"-től kezdve egészen a parasztlázadásig van itt minden. A legtöbb küldetésnél megadhatjuk, hogy melyik résztvevőt akarjuk irányítani s mennyire kemény ellenfelek ellen. Természetesen egyszerre többen is játszhatunk (Multiplayer), akár modem nélkül is, egy gépen. Bizonyos küldetésekben két, több hadvezért magába foglaló szövetség küzd egymás ellen - ezekkel különösen jól elszórakozhatunk Multiplayer üzemmódban.



AZ IRÁNYÍTÁS

Hát ez bizony nem sokat változott az előző rész óta. Mivel azonban a Heroes of Might and Magic eddig kimaradt az 576-ból, valami vázlatos ismertetést azért megiscsak illene adnom e témáról. A játék kezelése amúgy pofonegyszerű, amit egy kellemes kis bemutatójáték (Tutorial névre kimentett játékállás) segítségével igen hamar el is sajátíthatunk.

A jobb felső sarokban láthatjuk a világtérképet, alatta pedig hőseink illetve városaink listáját. Itt tudunk a leggyorsabban átváltani a kívánt fickóra vagy városra. Hősünk arcképe mellett látható két kis csík megmaradt mozgáspontját (bal oldalon) illetve varázserejét (jobb oldalon) mutatja. A Város képén megjelenő piros X arról tájékoztat, hogy az adott helyen ebben a körben már építettünk valamit. Hőseink listája alatt az alábbi ikonok közül választhatunk:

Next Hero: Átválthatunk a következő hősre.

Move: Ha éppen aktív hősünknek kijelöltünk egy útvonalat, e gombbal tudjuk a kívánt helyre mozgatni.



Egy igazi lovagváros (bár Camelottól azért még messze van)

RÁD!

Kingdom Overview: Hőseinkről és városainkról kérhetünk egy kimerítően részletes táblázatot.
Cast Spell: Hősünk elmond egy vándorlás közben is használható varázslatot.
End Turn: Véget vetünk az adott körnek.
Adventure Options: Küldetésünk jelenlegi állásáról kérhetünk némi felvilágosítást. Megnézhetjük a világtérképet kissé részletesebb felbontásban, újra lekérhetjük az adott pálya leírását, elkezdhetünk ásni a Leghatalmasabb Ereklye után, illetve megnézhetjük annak helyét. E különösen erős varázstárgy pontos helyét a fekete obeliszkeken lévő térképdarabkák alapján tudjuk kikövetkeztetni.
Disk Options: Töltés, mentés, új játék - a szokásos.
System Options: A grafikával illetve hanggal kapcsolatos opciókat állíthatjuk itt be.

VÁROSOK ES MÁS FURCSA HELYEK

Hosszú hódításaink leglényegesebb pontjai a városok. Ezek elfoglalása és megtartása lebegjen mindig a szemünk előtt. A városok adója (naponta, azaz körönként 1000 arany) jelenti legbiztosabb bevételünket, s katonákat is itt tudunk toborozni. Minden hőstípushoz tartozik egy várostípus is, ez határozza meg az adott helyen toborozható szörnyeket (például egy Nekromanta városban csak Élőholt lényeket sorozhatunk be). Természetesen fokozatosan fejleszthetjük városainkat, azaz új épületeket húzhatunk fel. Egy városba belépve a Civilizationből már jól ismert látvány fogad minket: távlati kép az ott található építményekről. A legtöbb épületben különféle teremtményeket toborozhatunk, ezek várostípusról várostípusra változnak. Másokat viszont bármelyik településünkön felhúzhatunk, ilyen pl. a kikötő vagy a varázslóiskola. A játékban előforduló több mint 70 épületre kisrészt lusta természetem, nagyrészt pedig a fojtogató helyhiány miatt nem térek ki külön-külön.

A jobb egérgombbal mindenesetre lekérhetünk az adott épületről némi infot (ez egyébként igaz minden ikonra és lényre is). Új építményt felhúzni, vagy egy már meglévőt fejleszteni egyébként a kastélyban tudunk, mint ahogy hőst is itt fogadhatunk fel. Amennyiben városunkban még nincs kastély, a helyén árválkodó sátorra clickelve építhetünk egyet - bár ez nem olcsó mulatság.

A város távlati képe alatt láthatjuk a helyőrséget, továbbá a városban lebzselő hőst (már ha van ilyen), seregével egyetemben. A helyőrség és sereg között egyébként teljesen szabadon csereberélhetjük lényeinket.

Nagy általánosságban elmondható, hogy városainkat igyekezzünk a lehető leghamarabb felfejleszteni, még ha ez időlegesen le is apasztja kincstárunkat. E fejlesztések ugyanis igen hamar megtérülnek, különösen a szobor (Statue), a kút (Well) és a Varázslóiskola (Mage Guild) esetében.


Tengeri csata törpékkel? Az élet furcsa dolgokat produkál...

A városokat ezzel ki is veséztük, de a vadonban még számtalan más épülettel fogunk találkozni. Kutak, kunyhók, kőkörök és még a végtelenséig sorolhatnám.Van ahol valamilyen nyersanyagot kapunk, van ahol hősünk megtanulhat egy képességet, van ahol... Szóval ezekről a helyszínekről aztán végképp nem lehet egy értelmes összefoglalót írni - egyenként végig kell őket nézni, és kész. Különösen fontosak a bányák, fűrészmalmok, illetve laboratóriumok, ezeket elfoglalva ugyanis rendszeresen kapunk mindenféle érceket, fát és egyéb nyersanyagokat - amikre igen nagy szükségünk lesz városaink fejlesztésekor.

A HŐSÖK

Na igen, ezennel el is érkeztünk cikkünk legkényesebb pontjához. Most ugye a részletesebb játékismertetők íratlan szabályai szerint hosszas felsorolásba kéne kezdenem mindenféle képességekről, tulajdonságokról meg varázslatokról. Ez viszont jelen esetben aligha fog menni, mivel a játék készítői igen elvetemült módon több mint hatvan varázslatot, tucatnyi képességet és számtalan ereklyét kreáltak.

Ezt mint játékos mondjuk dícséretes dolognak tartom, de mint cikkíró nem repesek az örömtől. Szóval a hősökről csak igen vázlatosan tudok írni, épp ezért mindenkinek a gyári kézikönyv illetve a jobb egérgomb sűrű használatát javaslom...

A hősök, mivel csak ők vezethetnek sereget, nélkülözhetetlenek hódításainkhoz. Összesen hat hőstípus van: Nekromanta, Barbár, Lovag, Varázsló, Boszorkány, Boszorkánymester. Igen pozitív vonásuk, hogy a játék előrehaladtával folyamatosan fejlődnek - azaz új képességeket tanulnak, javulnak tulajdonságaik. Ehhez persze tapasztalatra (Experience Points) van szükségük, amit nyertes csatákkal illetve a vadonban felkutatott kincsek szétosztogatásával szerezhetnek. Mikor hősünk szintet lép, választhatunk egy új képességet, vagy egy már meglévőt fejleszthetünk magasabb fokra (összesen három fokozat van). Természetesen hőseink jóval könnyebben tanulnak meg bizonyos, egyéniségükhöz közel álló képességeket, mint másokat (például a lovag lényegesen sűrűbben sajátíthatja el a diplomácia fortélyait, mint mondjuk a nekromanciát).

A varázslatok esetében újítás a játék első részéhez képest, hogy hőseink rendelkeznek varázserővel, mely minden felhasznált varázslattal csökken. Naponta egy pontnyi varázserőt kapunk vissza, bár a miszticizmus képességgel ezt akár négy pontig is feltornázhatjuk. Néhány hősünk a kezdetekkor még nem képes varázsolni, nekik először egy varázskönyvet kell szereznünk valamelyik varázslóiskolában.

A VÉRÁZTATTA CSATAMEZŐ

Alapvetően kétféle ütközet van: a "mezei" csata, illetve a várostrom. Ez előbbi meglehetősen egyszerű: egy hexákra osztott táblán feláll egymással szemben a két sereg, aztán hajrá! Az ostrom már kicsit cselesebb dolog, mivel a védekező fél egy várfal mögött álldogál, s egy balliszta folyamatosan lövi a támadókat. Maga a harc irányítása pofonegyszerű: a pályán lévő teremtmények felváltva cselekszenek, s minden körben csak egy akciójuk van. Ez lehet támadás, mozgás vagy néhány lénynél tüzelés távolsági fegyverekkel. A sereget vezető hős a képernyő szélén álldogál, ő kiváló taktikai érzékkel távolmarad a közvetlen harctól. Ráclickelve az alábbi opciók közül választhatunk: varázslás (Cast Spell), menekülés (Retreat) vagy megadás (Surrender). Az elmenekült seregre akár keresztet is vethetünk, bár hősünket bármelyik városban visszavehetjük szolgálatunkba minden eddig megszerzett képességével és varázstárgyával egyetemben. Megadás esetén még kiválthatjuk seregünket és hősünket - csak épp brutális mennyiségű aranyért. Maga az ütközet ugyan a játék egyik leglényegesebb része, túl részletesen mégsem érdemes rá kitérni. A követendő taktika ugyanis már az első csata soran teljesen egyértelmű, meg aztán a cikk végén levő tömör kis bestiáriumban is találhattok néhány használható tippet.

SUNYISÁGOK KICSINY ALMANACHJA

avagy: Hogy kergessük idegösszeroppanásba ellenfeleinket?

Fel!Támadunk!

Ehhez a roppant gonosz trükkhöz először is szükségünk lesz egy nekromantára, akit egy közepesen erős sereggel rögtön indítsunk is el "szerencsét próbálni". E népmesébe illő szófordulat jelen esetben a mindenfelé elszórt aranyládák felkutatását takarja, amiket rögtön váltsunk is be tapasztalati pontra. Ezt egészen addig folytassuk, míg hősünk el nem éri a mesterfokot a nekromancia nemes tudományában. Közben nyugodt szívvel folytassuk hódításainkat, de a kóbor szörnyeket hagyjuk békén (legalábbis a gyengébbeket...).

Miután a nekromanta elérte a kívánt szintet, vágtassunk vissza városunkba és alakítsuk át seregét egy csöppet. Sorozzunk be legalább két jó erős vámpír-csapatot, s minden egyéb szörnyet rakjunk le helyőrségnek. Ezután sorra támadjuk meg a vadonban táborozó GYENGE szörnyeket (Peasant, Halfling, Sprite, stb.), s figyeljük a fejleményeket. Először is vámpírjaink minimális veszteségek árán fogják legyilkolni ellenfeleiket (nincs visszatámadás, repülnek). Mesterfokú nekromanciánknak hála, a leölt ellenfelek szük harmada csontvázként fog seregünkhöz csatlakozni, ami egy népesebb pa-


„A fiúk a bányában (nem) dolgoznak”

raszt-horda esetében már komoly létszámgyarapodást jelent. E módszerrel igen rövid idő alatt igen komoly seregre tehetünk szert, s az ingyenes "toborzással" rengeteg pénzt spórolhatunk meg.

Mindössze két gyenge pontja van e furmányos eljárásnak: 1. Nem minden pályán hemzsegnek a gyenge lények, nélkülük pedig nem sokat érünk a feltámasztgatásokkal. 2. A játék vége felé már nem éri meg ilyen "kispályás" módszerekkel pepecselnünk; e trükk csak a kezdetekkor hatásos igazán.

Blitzkrieg

Mint minden valamire való stratégiai játékban, a Heroes2-ben is a gyors területszerzés a győzelem kulcsa. Sajnálatos módon igazán gyors hódításokra nem minden sereg képes - jómagam a barbár illetve a lovag hadait tartom e célra a legalkalmasabbnak. Először is szükségünk lesz egy barbárra, aki kicsiny felderítő-seregével átfésüli a környéket. Igyekezzünk a logisztika, felderítés és útkeresés képességeit minél magasabb szintre fejleszteni; miközben városunkban fogadjunk fel egy második hőst és toborozzunk ökelmének egy durvább sereget. Ezután sorra gyűjtsük be a barbár által felderített erőforrásokat és ereklyéket, vadásszuk le a gyengébb szörnyeket, s próbáljuk meg egy gyors támadással legalább egyik ellenfelünket kiütni. A felderítő által esetlegesen begyűjtött ereklyéket természetesen mihamarabb adjuk át dicső bajnokunknak. Azt azért megjegyezném, hogy némelyik pályán oly kemény ellenfelekbe fogunk már a kezdetek kezdetén ütközni, hogy a fenti módszerrel nem sokra megyünk. Megpróbálni mindenesetre mindig érdemes a villámháborús taktikát, túl sokat semmiképp sem veszthetünk a dolgon..

Hörcsög-Taktika

A vadonban barangolva számtalanszor fogunk segítőkész emberekkel (és nem emberekkel) találkozni, akiktől hősünk új képességeket leshet el, tapasztalatot szerezhet. E tápolási lehetőséget természetesen más hadvezéreinkkel is kihasználhatjuk, magyarán újonnan felbérelt, zöldfülű hőseinket érdemes mihamarabb egy tapasztalatszerző körútra kiküldeni. Látszólag a dolog teljesen egyértelmű, de saját káromon tanultam meg: az események sűrűjében hajlamos az ember megfeledkezni e hosszas és meglehetősen unalmas "sétákról". A könnyebb pályákon ez még megbocsájtható kényelmesség, de az igazán durva térképeken ezt már nem engedhetjük meg magunknak. Szóval türelem rózsát terem...

ALB (A Legnagyobb Bunkóság)

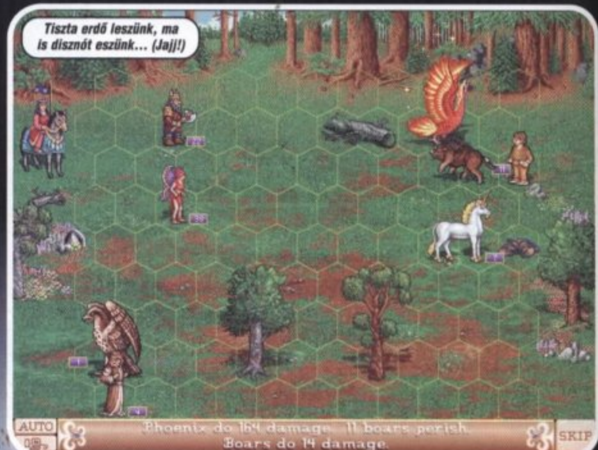
Ellenfeleink számára a legsúlyosabb csapást városaik, illetve bányáik elvesztése jelenti. A gond csak annyi, hogy ezek elfoglalása és megtartása rengeteg energiánkba és katonánkba kerül. Előfordul, hogy egy jól kiépített és védett "Birodalom" ellen kell felvonulnunk - s ilyenkor egy frontális támadás az öngyilkossággal egyenértékű. A legjobb, ha a "lassú víz partot mos"-elv alapján először gaz ellenlábasunk nyersanyag és aranyutánpótlását vágjuk el, azaz bányáit próbáljuk elhódítani. Ezt persze a gép nem szokta tétlenül nézni, igen rövid időn belül számíthatunk egy felmentő sereg érkezésére. És ezzel kezdetét veszi egy igen kemény küzdelem-sorozat, ami rengeteg pénzünket fogja felemészteni. Persze létezik egy jóval körmönfontabb, hadd ne mondjam: aljasabb módszer is...

Először is fogadjunk fel egy varázslót, s küldjük ki egy kis tapasztalatot szerezni. Lelki szemeink előtt a mesterfokú miszticizmus elérése lebegjen, de ne feledkezzunk el egy magas szintű varázslóiskola (Mage Guild) és egy könyvtár (Library) felépítéséről sem. Fejlesztéseink végcélja az őrelemental (Set Air/Earth/Fire/Water Guardian) nevezetű varázslat felfedezése, amivel néhány (varázserőnk*4) közepesen erős "független" szörnyet idézhetünk meg egyik bányánk védelmére. Ezután varázslónkat egy gyenge sereg élén küldjük ki ellenfelünk kiszemelt bányája ellen, foglaljuk el és mondjuk el rá ezt a kellemes kis varázslatot.

Miután mindezzel végeztünk, vonuljunk biztonságos távolba és várjunk pár napot. Nemsokára annak rendje s módja szerint befut a büntetőexpedíció, ami rögtön neki is ront elementáljainknak. Egy erősebb varázsló esetén kb. 30-an fogják a bányát védeni, és ekkora erővel már egész komoly veszteséget okozhatunk. A miszticizmusnak hála, igen hamar visszanyeri hősünk elvesztett varázspontjait, s már kezdhetjük is az egészet elölről. A kellőképpen meggyengített ellenséges hőst pedig pár forduló múlva egy komolyabb sereggel már könnyen el tudjuk intézni. Én imádom ezt a trükköt, bár a komolyabb szörnyek megjelenésével véget ér pünkösdi királyságunk, elvégre sárkányokat bajosan lehetne néhány elementallal megszorongatni.

Igazság szerint engem zavarba ejtett a Heroes of Might and Magic 2. A játék ugyanis nem tartalmaz többórás digitalizált filmrészleteket. Nem találkozunk benne ismert és kevésbé ismert színészekkel. Nem kezd el fanyalogni a Setup-menü, hogy "Mér'csak 100-es Pentiumod van, kishaver?". Még csak nem is foglal el két vagy több CD-t. Nincsenek benne igazán nagy újítások se, inkább a régi Amiga-programokat idezi kissé ódon irányítási rendszerével. Furcsa, nemde? És ami még furcsább: mindezeek elle-nére megállja a helyét bármilyen hasonló kategóriájú játék ellenében. Nem csak a gyönyörűen megrajzolt SVGA grafika miatt. Nem a nagyszerűen használható pályaszerkesztő jóvoltából, amiről helyszüke miatt nem is volt alkalmam szót ejteni. Még csak nem is az énekszóval (!) megspékelt, abszolút eltalált zenéjének közöhetően. A program hangulata volt az, ami szinte odaszegezett a monitor elé. És ez az, ami igazán naggya tesz egy játékot...

T.J.



Tiszta erdő leszünk, ma is disznót eszünk... (Jajj!)


A kikötőben épített hajók jelentősen meggyorsítják küldetéseinket


A pályaszerkesztő. Egyszerű, de nagyszerű

h.o.m.m. II — Kiadja: NWC

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

486/66, 8MB RAM, 2XCD, SVGA.

✓ Kiváló grafika • megunhatatlan • meg egyszerűen rulez
✗ negatívum épp nem jut eszembe

97%

WOLF



Farkas (Wolf): Szerintem támadásban egyike a legjobban használható csapatoknak, mert körönként kétszer támadhat, rendkívül gyorsan mozog és mindössze 200 aranyba kerül darabja, azaz igen nagy tömegben is besorozható. Leginkább ellenfelünk íjászait, varázslóit és egyéb kisebb fajsúlyú egyedeit érdemes a lehető leggyorsabban lerohanni velük. A főnix és sárkány kategóriába tartozó szörnyeket inkább igyekezzünk a legnagyobb ívben elkerülni velük, mert keményebb adok-kapok párharcokban úgyis mi húzzuk a rövidebbet. Épp ezért nem rossz húzás farkasainkat védővarázslatokkal támogatni (pl. itt van az alkalomhoz illő Stoneskin vagy Steelskin), bár az igazán nehézsúlyú teremtmények ellen még így is csak a legméretesebb falkának lehet esélye.

Ideális létszám: 30-50
Fészkük: Den

TROLL



Troll: Mind szokványos ütközetben, mind pedig várostromban remekül használhatók, a barbárok talán egyetlen igazán erős, tavolsági fegyverrel is rendelkező szörnye. Ez esetükben egy méretes kőszikla, amivel magas támadóértéküknek és sebzésüknek hála, fölöttébb eredményesen ritkítják az ellent. Végszükség esetén közelharcban is megállják a helyüket, bár nem árt a közelükben hagyni egy kisebb csapat Ogrét is. Van még egy roppant kellemes tulajdonságuk: elvesztett életerejüket visszanyerik, ami elhúzódó ütközetekben igencsak hasznos dolog. Mellesleg létezik egy erősebb fajtájuk is, a harci troll (War Troll), akik bár gyorsabban mozognak és erősebbek is kuzinjaiknál, de mindent összevetve nem sokkal durvábbak.

Ideális létszám: 15-30
Fészkük: Bridge, illetve a fantáziadús névre keresztelt Bridge Upgrade

RANGER



Erdőjáró (Ranger): Az íjászokból) "fejleszthetjük" ki őket. Minden lovag vezette seregünkbe illik egy nagyobb csapatnyit toborozni belőlük. Rendkívül olcsók, ami a kezdeti szakaszban igen fontos, továbbá az elfeket leszámítva a legjobb céllövők. Hegyesfülű kollégáikhoz hasonlóan körönként kétszer (!) tüzelhetnek, ami lassabb seregek sorsát eleve megpecsételi. Közelharcban már kevésbé fickósak, mondhatni határozottan esetlenek. Ezért mindig igyekezzünk a feléjük rohanó/repülő/csoszogó lényeket feltartóztatni, ugyanis a gép nagy előszeretettel macerálja őket. Roppant vicces, ha felfogadunk egy barbárt, s felfejlesztjük íjászát képességét mesterfokra. Ekkor minden irányítása alatt álló íjász 50%-kal nagyobbat sebez távolsági fegyverekkel, ami két-három komolyabb csapatnál már igen kemény tud lenni... Az eddig leírtak érvényesek az elfekre és a nemes elfekre (Grand Elf) is. ők jobban bírják a testközeli küzdelmet, viszont az áruk is magasabb.

Ideális létszám: 20-40
Tanyájuk: Archery Upgrade

CRUSADER



Keresztes Lovag (Crusader): Lovagseregek legkeményebb katonái, főként támadásban jeleskednek. Gyalogos létükre rendkívül mozgékonyak, magas védekező értéküknek hála, jól bírják a távolsági támadásokat, valamint körönként kétszer is támadhatnak. Az már csak hab a tortán, hogy immunisak az Átokra (Curse), és élőholtak ellen duplán sebeznek. Ez utóbbi tulajdonságuknak hála iszonyatos pusztítást vihetnek végbe egy Nekromanta város vedői között, de a különféle ereklyéket vagy utakat őrző kósza élőholt hordákat is alaposan megtréfálhatják. Ha van Nekromanta ellenfelünk, egyenesen nélkülözhetetlenek a keresztes lovagok, de egyébként csak a végjátékban érdemes komolyabb csapatokat toborozni belőlük.

Ideális létszám: 10-20 fő, bár 1000 aranyas zsoldjuk miatt ezt elég nehéz összehozni.
Tanyájuk: Cathedral Upgrade

VAMPIRE



Vámpír: Tán a Nekromanta egyetlen igazán használható "középsúlyú" teremtménye. Harci értékei 500 aranyas árához képest ugyan meglehetősen zsengék, ám repül és ami ennél is fontosabb: ha megtámad egy ellenséges csapatot, az nem üt vissza. Hiába, a vérszívók bűverejű tekintete... Jó trükk az ellenfél közepesen erős teremtményeit egyszerre két-három csapat Vámpírral lerohanni – így azok a továbbiakban már nem sok vizet fognak zavarni. E módszerrel igen érzékeny veszteséget okozhatunk a lehető legcsekélyebb áldozatok árán, de komolyabb lényeknek csak mágikus támogatással érdemes nekiugranunk. Egyébként némi városépítgetés után közrendű vérszívók helyett toborozhatunk Vámpír Lordokat is, bár sok különbség nincs köztük. Ez utóbbiak némileg szívósabbak és sebzésük egy részét "visszakapják", mint életerőt.

Ideális létszám: 20-35
Fészkük: Mansion illetve Mansion Upgrade

LICH



Lich: Erősen rothadó varázstudó, mellesleg az egyetlen távolsági fegyverrel bíró élőhalott. Mérgező felhőket ereget, amik nem csak a megcélzott, hanem az összes szomszédos mezőre is hatnak. Zárt alakzatban védekező seregek ellen egyenesen halálos, bár a keményebb szörnyeket már nem igazán hatja meg az ilyen típusú "tömegoszlatás". Főként az elszántan lődöző elfeket, erdőjárókat vagy éppen halflingokat érdemes egy-egy lökettel meglepnünk. Hősies kézitusától mindenesetre óvjuk őket, mivel életerejük (vagy amit akartok) szánalmasan alacsony, áruk viszont igen borsos (csekély 750 arany). Idővel toborozhatunk Power Licheket is: ők némileg jobban bírják a gyűrödést. Nagyobb számban inkább a játék közepe felé érdemes őket toborozni, mikor még nem botlunk lépten-nyomon csontvázsárkányokba., főnixekbe, netán keresztes lovagokba.

Ideális létszám: 10-15 (a legtöbb íjászkodó teremtmény ellen ennyi is bőven elég)
Fészkük: Mausoleum illetve Mausoleum Upgrade

HYDRA



Hydra: Egyike a leglassabb teremtményeknek, épp ezért támadásban vagy várostromban nem sok vizet zavar. A várfal túlsó oldalán viszont egyenesen halálos, mivel támadása minden szomszédos mezőn álló, ellenséges csapatra hat. Eme áldásos képességének hála, egymaga igen komoly erőket köthet le, s a visszatámadásokat is igen jól bírja. A távolsági támadásokkal szemben viszont teljesen védtelen, úgyhogy szükség esetén ne sajnáljuk a védővarázslatokat (a Shield például igen hatásos). Apropó, varázslatok... Van egy Hydrák ellen különösen durva varázsige: az őrjöngés (Berserker). Az emígyen elbájolt lény következő támadásával a hozzá legközelebb álló csapatot veszi célba. A Hydra viszont MINDEN mellette álló lényt megtámad – ez pedig egy zsúfolt kézitusa közepette csuda vicces tud ám lenni!

Ideális létszám: 15-25
Fészkük: Swamp

DRAGON



Sárkány (Dragon): Messze a leghalálosabb szörny a játékban; már egy kisebb csapatnyi Sárkány is egész hadjáratok sorsát döntheti el. Harci értékeik láttán minden hadvezér szájában összefut a nyál: repülnek, nem hatnak rájuk a varázslatok, és egyszerre két egymás mögött álló lényt is támadhatnak. Gyenge pontjuk nincs, képességeiket figyelembe véve pedig 3000-4000 aranyas áruk is fölöttébb méltányos. Egyébiránt három fajtájuk van, erősségi sorrendben: zöld sárkány, vörös sárkány illetve fekete sárkány. Különösebb stratégiám nincs velük kapcsolatban, mert mindenkit ronggyá vernek. Egyedül a titánok illetve a nekromanta csontvázsárkányai (Bone Dragon) tréfálhatják meg őket, de kétség sem férhet hozzá: a játék végén a sárkányok uralják a csatatereket.

Ideális létszám: amennyit csak össze tudunk szedni
Fészkük: Black Tower

ROC



Óriássas (Roc): Tulajdonképpen csak közepesen erős lény, de mivel repül és meglehetősen olcsó, egyike a varázsló leghasználhatóbb teremtményeinek. Egyébiránt nincsenek külö-nösebben kiemelkedő képességei, s igazán keménykötésű ellenfelekkel szemben sem sokáig állja a sarat. Épp ezért nem árt közelharc előtt egy jó nagy hordára való parittyás Halflinggel egy kicsit megfaragni leendő áldozatait. Főleg keménynek ígérkező ostromok előtt érdemes seregünket feltölteni Óriássasokkal, mert egy védekező jellegű harcban nem igazán tudjuk mozgékonyságukat kihasználni. A különféle íjászcsapatokat mindenesetre rendkívül eredményesen ritkítják, így aztán egy boszorkány vagy lovag vezette sereg ellen igen nagy hasznukat vesszük erre a szerény kis célfeladatra.

Ideális létszám: 20-30
Fészkük: Cliff Nest

TITAN



Titán: Az Óriás (Giant) egy számmal erősebb változata; hát bizony, feleim, kevés dolog van földön s égen, mi megállítja. Másfélszer annyi sebződést bír ki, mint mondjuk egy zöld sárkány, támadó és védekező érték tekintetében pedig minden más lényt felülmúl. Nem hatnak rá az elmére ható varázslatok, s fickós kis villámaival távolról is pusztíthatja ellenfeleit. Egyetlen gyenge pontja horribilis előállítási költsége: 5000 arany és két dragakő szerény véleményem szerint azért egy kissé túlzás (főleg akkor, ha összevetjük a Sárkányok ennél jóval szerényebb árával). A végső, mindent eldöntő csatákban mindenesetre nem nélkülözhetjük őket, de a játék elején és közepén toborzásuk még értelem-szerűen megengedhetetlen luxusnak számít.

Ideális létszám: 5-15
Fészkük: Cloud Castle Upgrade



Anno Domini 1268. A király meghalt - hogy melyik, azt egyetlen történelemkönyvben sem találtam meg -, Anglia és Wales trónja örökös nélkül maradt. A földesurak persze azonnal megkezdik a készülődést, erődítményeket emelnek, sereget toboroznak, s eközben királyi létről álmodoznak. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a trónon csak egy fenék fér el. Okosaknak kell tehát lennünk, hogy a miénk legyen az az egy.

A játékban Anglia kisebb területekre, megyékre van osztva. Kezdetben minden nagyúr egy ilyen területet birtokol, a többi független, s leigázásra vár. A kép nagy részét a vidék kinagyított képe tölti ki, míg jobb felül egy kis térképet látunk, melyen minden megyét tulajdonosa színe jelez. Amikor valamit változtatunk, az mindig az éppen látható megyére vonatkozik – de nyilván csak akkor tudunk bármit is csinálni, ha a terület a birtokunkban van. Minden megye középpontjában egy város áll. Ez kezdetben apró település, de ahogy növekszik a lakosság, úgy épül-szépül a központ is, s jelennek meg kisebb falvak a vidéken. Földjeink nagy része hasznosíthatatlan, csak néhány parcellán folyik mezőgazdasági munka vagy működik valamilyen üzem. Ezekről az egységekről a jobb gombbal információt kapunk, míg a ballal működésüket tudjuk módosítani.

A sikerhez vezető út első állomása a nagy népesség. A sok jobbágy biztosítja ugyanis az utánpótlást (ember és élelmiszer) seregeink számára. Ezért mielőtt bármilyen hódító háborúba kezdenénk, megyénk lakosságával kell foglalkoznunk.

A parasztok közé mindenki beleszámít, aki nem szolgál a seregben. Számukat évszakról évszakra módosítják a születések, halálozások, a be- és kivándorlás, valamint a besorozások és a seregek feloszlatása. Ezeken túl pedig váratlan események (például járványok) boríthatják fel gondosan kidolgozott tervünket.

NÉPESSÉG

A gyors szaporodásnak tulajdonképpen egyetlen feltétele van: az, hogy mennyire boldogok az emberek. A kedélyállapotot viszont már több dolog befolyásolja: az egészség, a kaja mennyisége, az adó mértéke és a besorozások.

Lakosaink egészségét közvetlenül az ételadagok nagyságával változtathatjuk. Normális vagy ennél nagyobb porciók kedvezőek, míg az ennél kisebbektől embereink fokozatosan leépülnek. Tőlünk független viszont, hogy a véletlenszerűen érkező járványok nem csak megtizedelik a népet, hanem az életben maradottak egészségére is drasztikus hatással vannak. Az emberek pillanatnyi állapotát jobboldalt egy hőmérő jelzi.

Az adó (Tax) nélkülözhetetlen dolog egy jól működő gazdaságban és az emberek a reális adót el is viselik.



A tehenek mindenkit lefoglalnak


Szorgos népünk győzni fog!



Az új kastélyhoz rengeteg kőre lesz szükségünk

A sorozás szintén szükséges rossz, amit az emberek eltűrnek. Ha viszont túl sok fiatal férfit viszünk el a seregbe, jelentősen romlani fog a nép hangulata (sőt, ha a hangulat túlságosan visszaesik, újabb katonákat sem tudunk gyűjteni).

A hangulatot az előbbieken kívül egyetlen fontos dologgal javíthatjuk: az időnként felénk járó kereskedőktől vásárolhatunk néhány hordó sört, ami az angolszász emberek lelkivilágára köztudottan kedvező hatással van. (Bár ha jól belegondolunk, akkor a nem-angolszászokéra is.)

A tartósan rosszkedvű parasztok egyébként fellázadnak: ilyenkor először feldúlják a vidéket, majd elhagyják a megyét. Ekkor magát a megyét is elveszítjük, s visszaszerezni csak a központi város újbóli elfoglalásával tudjuk. A lázadó csapatokat normál csatában taníthatjuk móresre.

KAJA

A kajával kapcsolatos dolgokat a Rations gomb lenyomásával állíthatjuk be. A Wantednél az általunk tervezett kajamennyiséget adjuk meg, míg az Achieved az aktuális fejadagot mutatja. Ha a második kevesebb, a megyében nincs elég étel ahhoz, hogy mindenki megkapja a fejadagját.

Ha vidékünkön vannak tehenek, az emberek először automatikusan az így termelt tejet és sajtot eszik meg (a lapon a sajt alatti szám mutatja, hány embernek elég ez a kaja). A tejterméket egyébként sem eladni, sem raktározni nem lehet. Ha a tej nem lenne elegendő, akkor jön a hús és a kenyér, melyek étkezésben betöltött arányát a villát tologatva adhatjuk meg. Problémát okoz, ha nincs raktáron gabona, a villát pedig úgy toljuk, hogy az emberek kenyeret is egyenek (ekkor kevesebb kaját fognak kapni a parasztok). Ha már több megyénk van, a gazdagabb vidékekről marhát és gabonát szállíthatunk át az éhezőknek.

MUNKA

Szerencsére embereink nem csak esznek, hanem dolgoznak is:földet művelnek, állatot tenyésztenek, építkeznek, vagy valamilyen üzemben állítják elő a többi munkához szükséges ércet, követ, fát. Dolgozóinkat ennek megfelelően két



nagy csoportba – mezőgazdaság és ipar – oszthatjuk. A kettő arányát a jobb alsó sarokban található csúszkán módosíthatjuk. Az iparra jutó emberek aztán egyenlően oszlanak el a működő üzemek között. A csúszka alatt az egy évszakban termelt dolgokat látjuk. Ha valamelyik feladatra túl sok embert osztottunk be, a rajza körül kék körvonal jelenik meg, míg a kevés munkást piros szín jelzi. Lehetőleg úgy kell elosztanunk embereinket, hogy minden ilyen körvonal eltűnjön.

Ennél részletesebben oszthatjuk ki a feladatokat a városban. Itt a kép közepén a munkanélküliek ücsörögnek, körülöttük pedig a különböző feladatok láthatók. Az embereket bárhova áttehetjük, pillanatnyi szükségleteinknek megfelelően. Ezen a képen a túl sok munkást ücsörgő emberek, a keveset pedig árnyékok jelzik.

Egy megművelhető területre rábökve választhatunk, hogy ott teheneket tartunk, gabonát termesztünk, vagy csak pihentetjük a parcellát. Néha természeti csapások (szárazság, árvíz) tönkreteszik a földet. Ilyen esetekben itt semmit nem tudunk termelni mindaddig, amíg a területet újra művelhetővé nem tesszük (Reclaim). Az állattenyésztés viszonylag egyszerű feladat, de azért itt is akadnak problémák. Ha túl kevés tehenünk van, az emberek pillanatok alatt megeszik őket, s rövidesen a vidékre éhínség vár; ha viszont túl sokan vannak, nem tudnak legelni, és szaporodni. Ilyenkor vagy újabb földeket kell rájuk áldoznunk, vagy a felesleget eladhatjuk utazó kereskedőknek. A sok tehén természetesen több dolgozót is igényel, ami a műhelyekből vonja el az embereket.

A növénytermesztéshez először vetőmagot kell vásárolnunk valamelyik kereskedőtől. A munkákat télen kell megkezdeni, így addig a területeken nyugodtan tarthatunk tehenet is. A munkák megkezdésekor pedig ne feledkezzünk el a dolgozókról sem. Nehezebb szinten (Advanced farming) a földműveléshez szükséges emberek száma függ az évszakoktól, valamint a rossz időjárás csökkenti az év végén betakarított terményt. További nehézség, hogy a termékenység megőrzéséhez a földek egy részét parlagon kell hagynunk (az üres földeket viszont nem kell minden évben váltogatnunk).

A bányák, favágók és kovácsok munkáját egy gombnyomással állíthatjuk le és indíthatjuk újra. A leállított üzemek nem kötnek le munkaerőt. Egy megyében általában nem található meg minden üzem, így a hiányzó nyersanyagot kereskedelemmel vagy egy másik terület elfoglalásával pótolhatjuk. A megtermelt nyersanyagot viszont nem szükséges az élelemhez hasonlóan átszállítanunk egyik területről a másikra, hiszen az a bánya helyétől függetlenül bárhol felhasználható. Azt, hogy a megyében az egyes nyersanyagokból mennyit termelnek éppen, a jobb alsó sarokban láthatjuk. Legfontosabb feladatuk talán a kovácsoknak van, akik a besorozandó katonák fegyvereit gyártják. A műhelyben egy időben egyfajta fegyvert készítenek. Az egy körben elkészülő darabszám függ a kovácsok számától és a rendelkezésre álló fa és vas mennyiségétől.

KERESKEDŐ

Vidékünkön időnként nagy szekérrel megjelennek a kereskedők. Náluk bármit eladhatunk vagy vehetünk. Sajnos elég nagy haszonnal dolgoznak: feleannyit fizetnek egy áruért, mint amennyit kérnek érte. Egyetlen anyag van, amit csak tőlük szerezhetünk be, ez pedig a sör.


Hogy fér el ennyi minden egy ponyvás szekéren?

KASTÉLY

Egy kastély elsődleges feladata a megye védelmének megerősítése, de méretétől függő mértékben növeli az adókból befolyó összegeket is. Az erődítmény felhúzását az építendő típus kiválasztásával kezdjük. Ezután össze kell gyűjtenünk az építéshez szükséges összes nyersanyagot - fát és követ - és ha minden együtt van, akkor állíthatjuk rá embereinket a munkára. A kész kastélyt aztán ugyanezzel a technikával bővíthetjük tovább, vagy akár gyengébbre is cserélhetjük. Ha megyénkben valamilyen nyersanyag hiányzik, leggyorsabban egy kereskedőtől pótolhatjuk a hiányt. Az építkezés hossza csak a feladatra állított munkások számától függ. Az új kastélyban automatikusan lesz helyőrség is, a katonák a népesség számát fogják csökkenteni. Felszerelésükkel nem kell külön foglalkoznunk, a fegyverek ára benne van az építési költségekben. A későbbiekben újabb katonákat is vihetünk az erődbe, számukat a kastély mérete korlátozza. A várakba főleg íjászokat és számszeríjászokat érdemes állítani, hiszen a többi harcost csak az ellenség betörése esetén tudjuk kihasználni.

SEREG

Hadseregünkben kétféle katonát foglalkoztathatunk. A zsoldos járja az országot, időnként feltűnik és annak szolgálatába áll, aki meg tudja fizetni. Ezek a fickók jó harcosok, de fenntartásuk komoly összegeket emészt fel. Több ilyen társaságot is felbérelhetünk, de egy seregben két zsoldos nem fér meg egymás mellett. Ha megyénkben zsoldosok járnak, városunkon egy kard jelenik meg. Őket ilyenkor fogadhatjuk fel, ugyanott, ahol a katonákat toborozzuk.

A másik csoportba a besorozott parasztok tartoznak. A legolcsóbbak semmilyen fegyvert nem kapnak, szerszámaikkal indulnak harcba. A többieket a kovács által készített szerszámokkal szerelhetjük fel. A katonák természetesen rendszeres fizetést kapnak, ha ez elmarad, lelépnek a seregből.

A buzogányosok gyorsak, jól támadnak, de gyenge páncéljuk miatt sebezhetőek. A dárdások lassúak, rosszul támadnak, közelharcban viszont jól védekeznek. A kardosok gyorsak, erősek, jó páncélzattal felszerelve. A lovagok ugyan elég drágák, de nyílt csatában ők érnek a legtöbbet. Íjászok ellen velük támadhatunk a leghatékonyabban, a számszeríjakkal szemben viszont sebezhetőek. Az íjászok nagy távolságra sok nyilat tudnak lőni, de kardosok és lovagok ellen használhatatlanok. Páncélzatuk nincs, de számszeríjászokon van némi védőfelszerelés. Nyilaik nem repülnek olyan messze, de bármilyen ellenfél ellen hatékonyan alkalmazhatóak.

Sorozásnál az emberek számát változtatva oda kell figyelnünk a nép hangulatára. Mivel a seregbe bevonuló emberek


Az újoncok először a fegyverszobába látogatnak

a parasztok közül kerülnek ki, így a kaját termelő munkások száma is csökken. Ezért jobban járunk, ha csak néhány katonát viszünk el minden évszakban, minthogy egyszerre sokat. Egy sereg feloszlatásakor az emberek visszamennek a földekre dolgozni.



A kékek utolsó bástyája is bajban van

Egyszerűbb szinten a katonáknak csak a zsoldja terheli kincstárunkat, nehezebb fokozatban (Army foraging) viszont el kell látnunk őket élelemmel is.

CSATA

Amikor két sereg találkozik, egy listát kapunk a szembenálló erőkről. Itt választhatunk, hogy részt veszünk-e a csatában vagy sem. Ha nem, a gép automatikusan számítja a végeredményt. Egy kis taktikázással azonban sokkal nagyobb sikereket érhetünk el.

A képen a csatatér egy kis részét látjuk felülről, s a jobb felső sarokban ismét megtaláljuk a teljes térképet. A mezőn minden figura egy egységet, 4-16 katonát jelképez. Ha kijelöljük őket, a zöld csík hossza mutatja, hányan élnek még a csapatból.

Az ütközet valós időben folyik, így az irányítás nagyobb seregnél bizony elég kemény feladat lesz. Ezen sokat segít, ha a katonákat csoportokba oszthatjuk (kiválasztunk több egységet, majd CTRL és 1-9 gombok). Később ezt a számot lenyomva választhatjuk ki újból ezt a csoportot, és adhatunk nekik parancsot.

Ezenkívül átkapcsolhatunk automatikus ütközetre; minden katonánkkal megtámadhatjuk a legközelebbi ellenséget; a kijelölt katonákat sorba rendezhetjük (H - vízszintes, V - függőleges); illetve nagy baj esetén visszavonulhatunk.

Egy főúrhoz tartozó megye elfoglalásához várát, vagy ha ilyen nincs, akkor fővárosát kell meghódítanunk. Semleges megyéknél a várral nem kell foglalkoznunk, hiszen az biztosan üres.

OSTROM

Ostrom előtt a sereg rendszerint építkezésbe fog. Itt a helyszínen fabrikálják össze a támadáshoz szükséges katapultokat, guruló tornyokat (melyből katonáink egyenesen a várfal tetejére jutnak) és faltörő kosokat (a várkapu betöréséhez). A készülődés a sereg létszámától függően néhány évszakot vesz igénybe, majd elkezdődhet az ostrom. A szerszámokat csata közben a katonák kezelik, akik szintén ki vannak téve az ellenfél támadásának.

Támadáskor íjászaink csak a várfalon lévő katonákat tudják lőni. Először töltsük fel a vár körüli árkot (vigyünk oda néhány katonát), majd törjünk be a várba. A győzelemhez vagy minden védőt le kell kaszabolnunk, vagy – a kastélyba bejutva – el kell foglalnunk a zászlót.

A védőknek a katonákon túl szintén van egy új eszközük, a forró olajjal töltött üst. Az edényeket a katonákhoz hasonlóan irányíthatjuk.



Utolsó eligazítás ostrom előtt

DIPLOMÁCIA

Ellenfeleinkkel üzenetek (nem e-mail) útján tartjuk a kapcsolatot. Küldhetünk ajándékot, ajánlhatunk szövetséget, bókolhatunk, vagy akár sértegethetjük is a kiválasztottat. Szövetségesünktől kérhetünk segítséget védekezés közben, illetve egy harmadik fél megtámadásához is. Minden arc mellett egy színes csík hossza jelképezi a köztünk kialakult viszonyt. Ha a viszony eléri az ellenségest, ezen a játék végéig már nem változtathatunk.

GYŐZELEM

A Lords of The Realm II megnyerésének egyetlen módja van: minden ellenfelünk leigázása. Ehhez először jó sok lakos kell, majd gyorsan dolgozó ipar és sok katona. A tehenek fontosak a kaja szempontjából, de ha túl sok van belőlük, minden emberünket leköti gondozásuk. Ha pedig túl sok ember van, nem tudunk elég sok tehenet tartani. Ezért mind az emberek (magasabb adó, besorozás), mind a tehenek (eladás) számát kordában kell tartanunk. A gabona sokkal hatékonyabb, de nagyobb a kockázat is. Egy váratlan csapás ugyanis egész évi termésünket tönkreteheti, s ennek pótlására nincs lehetőségünk. Ha több megyét irányítunk, érdemes mindegyiket valamilyen konkrét dologra ráállítani, s nem mindenhol mindennel foglalkozni. Ha ellenfelünknek több megyéje van, a középső területet foglaljuk el először. Ha ugyanis két rész kapcsolat nélkül marad, a kisebbik rész kilép az uralom alól és semlegessé válik. Erős megye elfoglalásához először a termőföldeket kell tönkretenni. Ekkor kis idő múlva a parasztok fellázadnak, s már nem lesz nehéz dolgunk. Csatában több emberrel támadjuk meg az ellenfél magányos egységeit. Íjászainkat közelharcban is mindig erős sorfallal óvjuk. Ha elég ügyesek vagyunk, no és a szerencse is mellénk szegődik, hamarosan kipróbálhatjuk, milyen puha is az a bizonyos szék.



Győzelem

Temesvári Tibor



lords of the realm 2 — Kiadja: Sierra

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX/66, 8MB RAM, SVGA, 2xCD, SB

✓ Hosszú játékmenet • kellemes grafika
✗ Nem túl eredeti ötlet • minden a tehenek körül forog

80%

DESTRUCTION DERBY 2

Alig több mint egy évvel ezelőtt a Destruction Derby első része arra volt hivatott, hogy az új PlayStation tulajdonosoknak szerezzen kellemes meglepetést egy olyan autóverseny "személyében", ahol az ész nélküli erőszak és rombolás volt az elsődleges szempont. Nem véletlen tehát, hogy a játék PC verziója csak a konzolos után következett. Idén ez a sorrend felcserélődött. Mivel a játékról teljes leírást közöltünk a decemberi számunkban, most csak a PSX-verzió sajátosságaival foglalkozunk.

Noha SVGA-felbontást nem lehet elvárni – mellesleg egy TV képernyőjén erre nincs is lehetőség – a grafika nagyon szép, ami annak eredménye, hogy a kocsik árnyalásához a flat shaded poligonok helyett Gouraud shading technikát használtak. Ennek köszönhetően nem látunk éleket a poligonok találkozásánál. Mindez lehet, hogy csak a sasszeműeknek tűnik fel, de a fékezéskor felvillanó féklámpák már többet billent a grafikai mérleg nyelvén a PSX-verzió javára. Egy hangyányival a képernyő update is jobb lett, csak a hosszú egyenes szakaszoknál és az ugratóknál látható, ahogy a távolban "felépül" a pálya. A látvány tehát némileg szebb PlayStationön, ugyanakkor a kamerakezeléssel nem voltam teljesen megelégedve. Két másodpercig kell száguldanom hátrafelé, mire a kamera kegyeskedik megmutatni, hogy merre is tartok. Ez ennél a játéknál különösképp idegesítő, ahol ugyebár gyakran kell menetirányt változtatnunk, és a futam alatt leginkább rükvercben érdemes haladni.

Én, és az áldozataim

A Psygnosis nem csak a nevével akarta eladni a programot, hanem a szinte minden kulcsfontosságú részen javítottak, tökéletesítettek. Az előző rész hat pályája (amiben benne van már a titkos pálya is) helyett most 7 pálya van, és egy aréna helyett négy. Az előző rész pályái ráadásul teljesen egyenletesek voltak, a hosszuk pedig max. negyed mérföld, most a dimbes-dombos, alagutakkal és ugratókkal tarkított pályák némelyike eléri a 2 mérföldes hosszúságot is. Az elődben javításra nem volt lehetőség, most viszont ki lehet vonulni a boxba, és "kikalapálni" a horpadásokat. A kocsik a múlt részben 112 poligonból álltak, ez a szám most 254. Az elődben semmiféle realtime árnyalás nem volt és minden az aszfalt feletti síkban zajlott, most azonban pörögnek, repkednek a kocsik, ráadásul a darabjaik szanaszét hullanak, egy-egy tömegkarambolnál csomagtartó fedelek, gumiabrocsok repkednek mindenfelé. Befejezésül pedig a kocsik immár négykerék meghajtásúak (ami mondjuk a kerekek kiszakadása esetén nélkülözhetetlen is), és az elforduló kerekeket már nem csak nekünk kell odaképzelnünk.

Végszóként annyit tudok mondani: egy PlayStation tulajdonos sem csinál rossz vásárt ezzel a játékkal. Kategóriájában jelenleg ez a legszebb játék, és talán a legizgalmasabb is.

Már nem sokan vannak a mezőnyből, én is csak vonszolom magam

dd 2 — Kiadja: Psygnosis

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PLAYSTATION

✓ Zseniális grafika • fantasztikus hangulat
X Nincs linkelhetőség • csak gépi versenyzők

89%

THE INCREDIBLE HULK
THE PANTHEON SAGA

Az Incredible Hulk megjelenésével a PSX is belépett azon gépek táborába, amelyeken rém rossz játékokat találunk. A program tényleg incredibilis, azaz hihetetlen, hogy hogyan lehet egy ilyet egyáltalán kiadni.

A főszereplő a Marvel Comics egyik közkedvelt hőse, a zöld óriás, Hulk. Arról a tudósról van szó, aki mialatt egy gamma bomba hatása elől megpróbálta megmenteni egy barátját, ő maga nagy adag sugárzást kapott, és mutáns zöld szörnnyé változott. A The Pantheon Saga című kalandjában egy szuperhősökből álló csoport rabolja el, akiknek a főnöke azt akarja, hogy Hulk bizonyítsa be, különleges képességeit az emberiség szolgálatába tudja állítani. Ez a játéknak csak az első negyedét teszi ki, a későbbiekben Hulk eljut egy skót kastélyba, egy jeges barlangba, valamint a jövőbe is, ahol valódi ellenfelekkel kell megküzdenie, például saját magával, öregebb kiadásban.

A fejünk felett repkedő robotok sok bosszúságot okoznak

Amikor betöltődik a játék, Siliconon prerenderelt Hulk alakja egy real time 3D-s terepen bukkan fel. A kamera mindig a terep egy bizonyos pontjából követi őt, de ezt a szöget nem változtathatjuk. A terep átlagos grafikájú, az elemek gyakran ismétlődnek. Az irányítás borzalmas, a rögzített kameranézet miatt nem látni, hogy Hulk egy adott tereptárgy síkja mögött, vagy előtt van, így állandóan mindenbe beleakadunk. Ha felugrunk egy korlát tetejére, a másik oldalán nem tudunk leesni. Közben mindenfelől lézerágyúk tüzelnek ránk, így igen sűrűn meghalunk. A lövedékek nem csak csökkentik energiánkat, még taszítgatják is hősünket, az esetek többségében persze lehetőleg egy aknára, vagy egy másik ágyú elé k. Az igaz, hogy – mint a dobozon is olvashatjuk – Hulknak 20 különböző mozdulata van, de a 2 frame-es ütések hatása között én nem sok különbséget láttam. Egyedül a speciális támadásoknak vettem több hasznát (az L2 gomb, plusz valamelyik másik gomb lenyomásával), de hát azokhoz meg energiát kell gyűjteni. A 20 mozdulat közé igazán berakhattak volna egy olyat is, amivel egymásra lehetne pakolni a ládákat, mert így most legfeljebb megfelelő távolságról egymásra hajíthatjuk őket. A játékhoz összesen 14 pálya van, bár szerintem elég lett volna egy is, mivel az említetteknek köszönhetően nem tudom, lesz-e valaki olyan türelmes, hogy akár csak az elsővell végezzen. Pedig a feladatok voltaképpen primitívek. Az első pályán például a kivezető lift hat kapcsolóját kell átállítanunk. Ezenkívül négy alkatrészt kell megszerezni, amikkel majd lehetővé válik az időutazás. A képernyő alján követhetjük nyomon, hogy mennyit szereztünk be ezekből. A képernyőn ezen kívül még az életerőnk, és a gamma energiánk kijelzőjét láthatjuk.

Hulk ládát rámol egy droid társaságában

A játékból egyedül a dinamikus zene érdemel elismerést. Az mondjuk még jó ötlet volt, hogy minden fal szétverhető, behorpasztható, ám a szabályos, négyzetes fémdarabok, amik ilyenkor szanaszét repkednek elrontották az egész effektust. Ha még nem láttatok rossz játékot PlayStationön, ezt feltétlenül nézzétek meg.

Vári Zoli

incredible hulk — Kiadja: EIDOS

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PLAYSTATION

✓ Nem sok minden, legfeljebb a zene
X frusztráltságot előidéző irányíthatatlanság

25%

CINKELT LAP

FIFA'96

Kilépünk az EXIT TO DOS menüponttal, és amikor beugrik a videófilm a készítők névsorával, beírjuk: xplay + ENTER. Négy új csapatot kapunk, ők EA All Starsként fognak megje-lenni.

DESTRUCTION DERBY 2

Válasszuk a Stock Car Champions-hipet, és névnek ezt írjuk be: MACSrPOO.

WING COMMANDER III-IV.

A játékot a WC4Chicken opcióval kell elindítani. Ezután, ha a játékban megnyomjuk a CTRL+W billentyűkombinációt, a befogott hajó megsemmisül, az ALT+CTRL+W -re pedig minden hajó felrobban (ezzel azért vigyázni kell, mert nem mindig kell elpusztítani mindenkit!).

TOMB RAIDER

Álljunk meg Larával. Tegyünk egy lépést előre, majd egyet hátra. Háromszor forduljunk jobbra, és utána ugorjunk egyet előre (ALT+fel). Ha minden tökéletes, egy szinttel előbbre kerülünk.

SIM COPTER

I'm the CEO of McDonnell Douglas: 1-től 9-ig az összes helikoptert választhatjuk a hangárban.
Warp me to career XX: karrier módban az XX számú karrierre ugrik (XX=0-30).
Gas does grow on trees: végtelen üzemanyagot kapunk és nem sérül a helikopter sem.
(A nagy- és kisbetűkre figyelni kell!)

BATMAN FOREVER

Amikor a női hang azt mondja "Game activated", írjuk be a következő szót: LULABBY . Lehetőségünk nyílik a szintválasztásra, az F10 megnyomása után megkapunk minden fegyvert, és egy ütésre megöljük az ellenfeleket.
Az alábbi kódokat Ferenc Zoltán, budapesti olvasónknak köszönhetjük. (Bár egy pár mintha már lett volna...)

MECH WARRIOR 2.

Ha HOBBES-ot vagy ENZO-t választunk hívójelnek, két új mech közül válogathatunk (TARANTULA és ELEMENTAL).
A Ctrl+Alt+Shift billentyűk megnyomásával léphetünk be a cheatmenübe, ahol az alábbiakat kérhetjük:

BLORB: sérthetetlenség
CIA: végtelen lőszer
MIGHTYMOUSE: végtelen jump jet üzemanyag
ENOLAGAY: Nukleáris csapás (először nem árt egy BLORB sem), csak egyszer használható egy játékban
COLDMISER: hőkövetés ki/bekapcsolás.
ZMAK: időkésleltetés
TLOFRONT: megcseréli az első és hátsó kamerát
ICANTHACKIT: küldetés befejezése
IDKFA: mint az előbbi

REBEL ASSAULT 2.

Szintkódok három nehézségi fokozatban:
JABBA/EWOKS/BANTHA
ENDOR/CHEWIE/KATANA
LACHTON/DANKIN/DENGAR
BORSK/NOGHRI/PELLAEON
KROZIES/CHAMMA/ITHULL
AURIL/BOGGA/STENNESS
KAMPL/INCOM/MYRKR
FERRIER/KOTHLIS/CHURBA
GALIA/KRATH/ARTOO
DENARII/SIOSK/SATAL
SADOW/ADEGAN/LOBUE
ONDERON/AMANOA/DENEBA
ALLEEMA/SYLVAR/STURM
CATHAR/MIRALUKA/CRADO

EYE OF THE BEHOLDER 3.

Indítás előtt gépeljük be SET AESOP_DIAG=1, és a játék elindítása után A-val simán megölhetjük az ellenfeleket, G-vel pedig

DARK FORCES

LAPOSTAL: megkapjuk az összes fegyvert, még két olyat is, amit egyébként nem lehet felvenni. Maximum egészség és lőszer is
LAREDLITE: lefagyasztja az ellenfeleket
LAPOGO: nem figyeli a magasságot
LARANDY: szuper töltény
LAUNLOCK: az összes tárgy
LASECBASE: Szintkódok
LATALAY
LASEWERS
LATESTBASE
LAGROMAS
LADTENTION
LARAMSHED
LAROBOTICS
LANARSHADA
LAJABSHIP
LAIMPCITY
LAFUELSTAT
LAEXECUTOR
LAARC

TERMINAL VELOCITY

TRIGODS: sérthetetlenség.
TRISHLD: visszaállítja a pajzsot
TRINEXT: ugrás a következő szintre
MANIACS: utánégető
TRIBURN: mint az előbbi
3DREALM: összes fegyver csutkára
TRIFIRx: különféle tölténytípusokat ad (x=0-9)

CHAMPIONSHIP MANAGER 2.

Névnek írjuk be: TERRY VENABLES, és azonnal nemzetközi (international) managerként kezdhetjük a játékot.

CRUSADER: NO REMORSE

A cheat üzemmódba JASSICA16 kóddal léphetünk be. Ezután F10-zel reparálhatjuk az egészséget, az energiát és egy csomó tárgyat kapunk. (Érdemes előtte eldobni az összes fegyvert, mert lehet, hogy jobbakat kapunk helyettük. Ctrl+F10-re halhatatlanokká válunk.

THEME PARK

Ha névnek azt írjuk be, hogy DEMO, minden nehézség nélkül játszhatunk, HORYA névre pedig a SHIFT+Y, CTRL+Y és az ALT+Z megnzomására kapunk segítségeket.

LHX ATTACK CHOPPER

CTRL+R-re a számítógép újratölti a fegyvereket és újratankolja a gépet.

Gila Ármándó, Budapestről ebben a hónapban is vadiúj PlayStation kódokkal "bombázta" a szerkesztőségünket, íme néhány igazán nagy durranás:

TOMB RAIDER (PLAYSTATION)

Csalókód: Az inventoryba szállva üssük be a következő kombinációt: L1, HÁROMSZÖG, R2, L2, L2, R2, KÖR, L1. Ha jól csináltuk, maximumon van az életünk.

DIE HARD TRILOGY (PLAYSTATION)

Csalókód a játék első epizódjához: pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük le a HÁROMSZÖG-et tízszer, majd a jobbra irányt pedig négyszer. Ha minden igaz, pálcikaemberek fognak rohangálni a pályán.
Csalókód bármelyik részhez: pauzáljuk le a játékot, és mialatt az R2-t nyomva tartjuk, üssük be a következő kódot: BAL, JOBB, FEL, LE, NÉGYZET. Ténykedésünkre a játék a következőképp reagál:
Die Hard: Sérthetetlenség
Die Harder: A HÁROMSZÖGGEL fegyvert választhatunk, továbbá a Pause Menünél egy editor programba szállhatunk be, ahol mi határozhatjuk meg az objektumok mozgását.



STAR GLADIATOR (PLAYSTATION)

A címképernyőn tartsuk lenyomva a SELECT-et, és válasszuk ki az Arcade módot. A karakterválasztásnál álljunk Gore-ra, és még továbbra is nyomva tartva a SELECT-et üssük be:

X, KÖR, X, KÖR, NÉGYZET, NÉGYZET, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, HÁROMSZÖG, X+KÖR. A kód hatására Bilstein lesz választható.

Ugyanezzel a metódussal üthetjük be a követ-kező kódot is:

KÖR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, NÉGYZET, HÁROMSZÖG, NÉGYZET, KÖR, NÉGYZET, X+HÁROMSZÖG. Hatására Kappah lesz választható.

TIME COMMANDO (PLAYSTATION)

Password-nek írjuk be: "ACTIVATE", és indítsuk el a játékot. Az energiánk ugyan kicsi lesz, de 99 kék chippel indulhatunk.

Ugyanígy kódszónak adhatjuk meg, hogy "COMMANDO", aminek a hatására egy boxringbe fogunk kerülni, ahol az alteregonkkal kell megküzdenünk.

STREET FIGHTER ALPHA 2 (SATURN)

A Saturn verzióban van egy Super Akuma is. A kiválasztásához álljunk rá Akumára a karakterszelektálásnál, tartsuk lenyomva a START-ot, és adjuk be a követ-kező kombinációt: LE, LE, JOBB, LE, JOBB, LE, LE, LE, BAL, LE, BAL, LE. Ezután üssük le bármelyik rúgást, vagy ütést, és már kezdődik is a küzdelem

MK TRILOGY (PLAYSTATION)

Chameleon (a titkos karakter) előhívásához először is válasszuk ki az egyik ninját, majd tartsuk lenyomva a követ-kezőket: hátra irány, R1, R2, NÉGYZET, HÁROMSZÖG.

Belépés az extra opciókba: a kérdőjelen nyomjuk le a következőket: L1, L2, R1, R2, majd tartsuk lenyomva a FEL irányt.

Az eredeti Kano-val, Jax-szel, vagy Raydennel játszhatunk, ha a kiválasztásuk közben nyomjuk a SELECT-et is.

BURNING ROAD (PLAYSTATION)

Ahogy több másik autóversenyben, itt is van egy fordított mód. A visszafele versenyhez "Practice Mode"-ban induljunk, majd rögtön a rajt után forduljunk meg, és hajtsunk át a startvonalon. Ekkor automatikusan az első helyre kerülünk, ám vigyázzunk, mert a többiek is azonnal megfordulnak, és hamarosan a nyomunkban lesznek.

PANDEMONIUM (PLAYSTATION)

Kató János, avagy Mr. Sister Mezőhegyesen a Pandemoniumot nyüstölte nagy ügybuzgalommal, melynek eredménye az alant elterülő szintkódok, amiket a Password-menüben adhatunk meg (ne zavarjon, ha te esetleg mást kaptál volna – mindig más szintkód érkezik, a masina csak a chksumot nézi):

E I I A C C A I	E N A A C C B K
E L A A G C B A	A H I A A I J I
A D A A A I I G	A I A A A I J K
N A A A E B B A	A I I A A I J M
A E A A A I I K	P K A A E B L I
K E A A B I E E	A B M A A I I B
K M A A B I G E	P M A A E B M A
A F I A A I J A	K J A B B I F A
J N A A B I C I	E N I A C C B M
N G A A E B C I	O A A A E B F A

ULTIMATE MK3/MK TRILOGY (AZ ÖSSZES KONZOLRA)

A múltkori számunkban néhány karakter listája hiányos volt, ezért ezeket most pótoljuk, valamint itt vannak a vadonatúj Brutality-k.

Jelmagyarázat:
E - Előre
H - Hátra
L - Le
F - Fel
BLK - Blokkolás
KR - Kis rúgás
NR - Nagy rúgás
KÜ - Kis ütés
NÜ - Nagy ütés
R - Futás
K - Közel
T - Távol
S - Lábsöprésnyire

Johnny Cage:
Low Fireball: H, L, E, KÜ
High Fireball: E, L, H, NÜ
Shadow Elbow: H, L, LH, NÜ
Shadow Kick: H, E, KR
Fatality1 K: L, L, E, E, KÜ
Fatality2: L, L, E, E, KR
Animality K: L, E, E, NR
Babality: E, H, H, NR
Friendship: L, L, L, L, KR
Stage Kill: L, H, E, E, BLK

Rayden
Bolt: L, LE, E, KÜ
Flying Dive: H, H, E
Shocker: NÜ nyomva tartva
R.Bolt: L, H, KÜ
Fatality1 K: NÜ nyomva tartva 2mp-ig
Fatality2 K: KR nyomva tartva 2mp-ig, R, BLK, KR
Animality több mint egy lábsöprésnyiről: L, E, L
Babality: L, L, F, BLK
Friendship: L, H, E, NR
Stage Kill: L, L, L, NÜ

Baraka
Spark: L, LH, H, NÜ
Slicer: H, H, KÜ
Big Slash: H, NÜ
Top Spinner: E, L, LE, BLK
Fatality1 S: H, H, H, NÜ
Fatality2 S: H, E, L, E, KÜ
Animality: NÜ nyomva tartva, E, L, E, NÜ
Babality: E, E, E, NR
Friendship: L, E, E, NR
Stage Kill: KR, R, R, R, R

Human Smoke
Spear: H, H, KÜ
Teleport Punch: L, LH, H, NÜ
Air Throw: levegőben BLK
Fatality1: R, BLK, R, R, NR
Fatality2: E, E, H, R
Friendship: L, E, E, E, R
Babality: L, H, H, E, R
Stage Kill: E, F, F, KÜ

Noob Saibot
Disabler: L, LE, E, KÜ
Teleport Slam: L, F
Shadow Throw: E, E, NÜ
Fatality1 S: H, H, E, E, NR
Fatality2 K: L, L, F, R
Animality K: H, E, H, E, NR
Friendship: E, E, H, NÜ
Babality: L, E, E, E, KÜ
Stage Kill: L, E, BLK

Rain
Control Ball: L, LE, E, NÜ
Lighting: H, H, NÜ
Teleport Kick: H, NR
Fatality1 K: E, E, L+NÜ
Fatality2 több mint egy lábsöprésnyiről: L, H, E, NR
Animality K: H, H, R, R, H
Friendship: L, E, E, E, KÜ
Babality: E, H, H, NÜ

Rayden (MK1)
Lightning Bolt: L, LE, E, KÜ
Torpedo Dive H, H, E
Teleport: L, F
Fatality1 K: L, L, E, E, KÜ

Jax (MK2)
Sonic Wave: L, LH, H, NR
Gotcha Punch: E, E, KÜ
Ground Smash: KR 3mp-ig nyomva
Quad Slam: átdobás után NÜ-t nyomkodni
Backbreaker: BLK levegőben
Fatality K: KÜ lenyomva, E, E, E
Friendship: L, L, F, F, KR
Babality: L, F, L, F, KR
Stage Kill: F, F, L, KR

Kano (MK1)
Knife Throw: BLK lenyomva, H, E
Flying Cannonball: körözés előre
Spinning Blades: H, E, NÜ, NÜ többször is
Fatality: H, L, E, KÜ

Shao Kahn
Laugh: L, L, R
Taunt: BLK, F, F, R
Fireball: E, L, E, KR
Hammer: E, H, H, NÜ
Shoulder Slam: E, E, NÜ
Shadow Leap: L, L, E, NR
Fatality1: E, H, H, NÜ
Fatality2 K: KÜ lenyomva, R, BLK, R, BLK
Animality S: NÜ lenyomva, R, R, R
Friendship: KÜ, R, R, L
Babality: R, R, R, KR
Stage Kill: F, F, H, KÜ

BRUTALITY AZ ÖSSZES KARAKTERHEZ

Rain
NÜ, NÜ, BLK, KR, NR, BLK, KR, NR, BLK, NÜ, KÜ

Rayden
NÜ, NÜ, KR, KR, KR, NR, KÜ, KÜ, KÜ, BLK, BLK

Rayden (MK1)
NÜ, KR, NR, KÜ, NÜ, KR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

Reptile
NÜ, BLK, NR, NR, BLK, NÜ, KÜ, KR, KR, BLK, BLK+NÜ

Scorpion
NÜ, NÜ, BLK, NR, NR, NR, KR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

Sektor
NÜ, NÜ, BLK, BLK, KÜ, NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ

Shang Tsung
NÜ, BLK, BLK, BLK, KR, NÜ, KÜ, KÜ, BLK, NR, KR

Sheeva
NÜ, KÜ, BLK, KR, NR, BLK, NR, KR, BLK, KÜ, NÜ

Sindel
NÜ, BLK, KR, BLK, KR, NR, BLK, NR, KR, BLK, KÜ

Smoke
NÜ, KR, KR, NR, BLK, BLK, KÜ, KÜ, NÜ, NÜ, BLK, BLK

Human Smoke
NÜ, KR, KR, NR, BLK, BLK, KÜ, KÜ, NÜ, NÜ, BLK

Sonya
NÜ, KR, BLK, NÜ, KR, BLK, NÜ, BLK, NR, KR

Stryker
NÜ, KÜ, NR, KR, NÜ, KÜ, KR, NR, NÜ, KR, KR

Sub Zero
NÜ, KR, NR, KÜ, NÜ, NR, NR, NÜ, NÜ, KÜ

Baraka
NÜ, NÜ, NÜ, KÜ, KÜ, BLK, NR, NR, KR, KR, BLK

Cyrax
NÜ, NR, NÜ, NR, NR, NÜ, NR, NÜ, NR, KR, KÜ

Ermac
NÜ, NÜ, KÜ, BLK, NR, KR, BLK, NÜ, KÜ, KR, NR

Jade
NÜ, KR, NÜ, KÜ, NR, NR, KR, BLK, NÜ, NR

Jax
NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ

Jax (MK2)
NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ, NÜ, NÜ, BLK, KÜ, NÜ

Johnny Cage
NÜ, KR, NR, KÜ, NÜ, NR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

Kabal
NÜ, BLK, KR, KR, KR, NR, KÜ, KÜ, KÜ, NÜ, KÜ

Kano
NÜ, KÜ, BLK, NÜ, BLK, NR, KR, BLK, NR, KR

Kano (MK1)
NÜ, NÜ, BLK, NR, NR, KR, NR, NÜ, NÜ, KÜ, NÜ

Kitana
NÜ, NÜ, BLK, NR, BLK, KR, BLK, KÜ, BLK, NÜ, BLK

Kung Lao
NÜ, KÜ, KR, NR, BLK, NÜ, KÜ, KR, NR, BLK, NÜ

Liu Kang
NÜ, KÜ, NÜ, BLK, KR, NR, NR, KR, NR, KÜ, NÜ

Mileena
NÜ, KÜ, KÜ, NÜ, BLK, NR, KR, KR, NR, BLK, NÜ

Nightwolf
NÜ, NÜ, NR, KR, KR, BLK, BLK, KÜ, KÜ, NÜ, NR

Noob Saibot
NÜ, KR, KÜ, BLK, KR, NR, NÜ, KÜ, BLK, KR, NR

Halló mindenki, itt az America Offline adása a pozitív hullámhosszon. Először híreket mondunk, aztán lesz busójárásjelentés Aigner Ingatagtól, reklámjainkat néha adással szakítjuk meg, a végkifejletben pedig nem kizárt, hogy levelek fognak következtetni. Híreink: a negyedik oldalon találhatóak, tehát ön teljesen rossz helyen tartja nyitva az újságot, de ha már itt van, ne is menjen sehova! Vízállások: a Duma most itt apad, de lejjebb árad, a hajóvonták meg csinálják, amit akarnak. Mohácsról kapitális busókat jelentettek, de vannak kicsik is, azok még csak busidók. Reklám: mai adásunkat a Comgame 576 Kft támogatta, engem pedig két markos(nádas) ápoló. Egyébiránt van szerencsém bejelenteni, hogy az 576 Kbyte-hoz hasonlóan én is saját bolthálózatot hoztam létre. Induló készletem katalógusa a túloldalon látható. Tekintsetek be egz fut= shoppingra. Levelek: na, azok aztán jöttek bőven. Jópáran voltak, akik a januári helycserés támadást méltatták, amit a 'főszerkesztő urak' játszottak. A témát már kitárgyaltuk a múltkor, bár még annyit szeretnék megjegyezni, hogy ha valaki még egyszer Főszerkesztő Úrnak titulál a levelében, azzal mindenfajta további érintkezést megszakítok. Most pedig tényleg jöhetnek a levelek, méghozzá ömlesztve, mert dolgoztam én sajtgyárban is.

Az olvashatatlansági vetélkedő bronzérmese én voltam a januári tartalomtervezettel. Az ezüstérem Döglégy becenevű, miskolci versenyzőnk pályamunkájáé:

Csá' CoVboy! (őnéki is yo a dumája, ne rinyáljatok!) **(Hopplá! Egy reklám. Köszi.)** Engemet személy szerint nem érdekel, hogy a Zolee elment. Egy emberrel több vagy kevesebb. Ez különben sem 1 humomagatch. **(Lehet, hogy ennek nincs értelme, de szerintem ez van a papíron.)** Én jobban szeretem, mikor az olvasó levélírók egymást szaggatyák szét (ízekre)... 1x volt ez még csak, de az k***a yo volt... **(Megoldható a dolog. Mindjárt keresek neked valami partnert az ügyhöz.)** Más: nem kéne ilyen nagyon nagy kép+színhuzlág. **(Mégsem, 'színbuzulás' a helyes szó. Illetve nem helyes szó, de második nekifutásra annak fest.)** Elég 1, 2 (két) kép az introról és a játékról+sok szöveg. Más: 1x yo lenne, ha a valóságos arcukat tennétek be (az értékeléshez) a szerzőknek, nem tudom őket yol elképzelni, így úgy néznek, ki mint Dr. Moreau teremtményei. Más:...

Leveled tanulsága két nagy alapigazság: 1.'*Te is más vagy, te sem vagy más.*' 2. '*Mindent alá kell húzni.*' A harmadik pozitívum, hogy megoldottad az e havi dekoráció kérdését. Itt oldalt mellékelek egy fotót magamról, amint éppen e sorokat rovom Win95 alatt. (A sorozatot folytatjuk. A következő számunkban Vári Zoli lesz tangabugyiban és kucsmában. Előjegyzéseket már most felveszünk.)

Következik az olvashatatlansági vetélkedő szerencsés nyertesének kihirdetése, aki 40.000 (tízezer) forintot nyert. Nyereményét postán küldöm el. A győztes pedig nem más, mint... (itt most felharsannak a fanfárok) ...mint... (a fenébe! Nem tudom, elolvasni a nevét sem! Kérem géppel készült levélben azonnal jelentkezzen az az olvasónk, aki január hónapban olvashatatlan levelet küldött az 576-nak, mert így nem tudom átadni a nyereményét.)

Hopp! Itt jön egy konzolcowboy. Hívom a Vári Zolit meg a Konz Zsuzsát.

576 KByte! A januári szám elolvasása után tollat ragadtam, hogy leírjam véleményem az újságról. Én az újgenerációs konzolok terén érzem otthon magam, s ezekről is szeretnék beszélni. Nem több ismertetőt vagy leírást szeretnék, mint egyes olvasók, hanem inkább új játékok és hamarosan megjelenő játékok híreit. Ugyanis általában az 576-ban nem bővelkednek az olyan programok, amelyek a gyári futószalagon most futottak végig. Nézzük például a a januári számot: Die Hard Trilogy kábé két és fél hónapos, Hardcore 4x4 szintén két hónapos, és az MK3 Trilogy is kijött már legalább egy hónapja. **(Az azért már csak nem olyan ósdi, ha figyelembe vesszük, hogy egy ilyen újságnak azért van némi átfutási ideje.)** A Cinkelt Lapoknál pedig a Wipeout 2 kódjai, amelyek szerintem az EGM-ből lettek kimásolva. **(Nincs kizárva. Na és? Akkor már nem működnek?)** Arra akarok kilyukadni, hogy ha ez így megy tovább, szerintem a konzolosok elfordulnak majd az újságtól. Hiszen kinek kell egy olyan játék ismertetője, amivel már egy hónapja játszik?

Hát a hírek-probléma szerintem ebben számban megoldást nyert, mert gondoltam, ha eddig volt két oldal PC-hír, akkor mostantól esetleg beleférhetne egy oldalnyi konzolos is. Nagy baj? (A kérdésre PC-sek nem válaszolhatnak.) A nulla napos anyagokkal PC-n nincs nagyon nagy gond, mert ha elég sokat könyörög az ember, akkor még az eladás megkezdése előtt elküldik az újságoknak a végső verziót, némi ingyenreklám végett. Namármost: konzoloknál nem igazán divat, ráadásul PSX-nél (mert látom, úgyis az érdekel) van egy olyan kis problem is, hogy a beta-verziókat csak fejlesztőgépen lehet lejátszani. Ilyenünk eddig nem volt, de a Zsolt most szerzett valahonnan egyet, szóval lehet, hogy "frissebbek" leszünk valamivel. Azt azért konzolistáknak kéretik figyelembe venni, hogy konzolászati főelőadónk (Mr. Vári) is rendszerint csak akkor kap kézbe egy új cuccot, amikor az megérkezik a boltba – vagyis ugyanazon a napon, mint mondjuk te. (ld. megjegyzésemet átfutási idő tárgyában)

Konzolosunk már volt, jöhet egy PC-s játékőrült:

Na, úgy látom, nem lesz veled sok gondunk, CoVboy. Tudod, én úgy a 94/12 számtól kezdve veszem az újságot, kedvenc időszakom '95 első féléve volt. Akkoriban jött ki a Saturn meg a PSX, úgyhogy még nem volt túl sok belőle. Úgy emlékszem, volt Hókeusz Pokeusz, ami csak PC-s volt. Jó lenne visszahozni. Mint a hónap dumája, bukása rovatokat is. Nagyon bírtam őket. Az arányokról: akkor még több volt az Amiga meg a C64-es, az újságban is. Mára ezek nagy része átment a konzolokra, a kisebbik (értelmesebb) része pedig a PC-t választotta. Ez az újság a kezdeteknél (szerintem) egy SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉK ÚJSÁG* volt. Jó lenne ezt visszahozni. Kíváncsi vagyok, hány izomagyú sony-s vagy sega-s fog esedezni a címemért. (Nem adható ki.) LE A KONZOLOKKAL! **(Nana! Ne tessék személyeskedni! Ha az úri közönség veszekszik, adásszünetet fogok elrendelni.)** (A PC-sek többen vannak.) Na ennyi volt. Koczka (L. G., Bánk)

*: Soma v. Samu levelére: ez egy JÁTÉKÚJSÁG. Én egy igazi player vagyok, azt se tudom, mi az a Lightwave, és nem is akarom az 576-ból megtudni.

U.i.: Megadhatnád nekem levélben Zolee címét, lehet, hogy írnék neki.

Nem értem a problémát. Szerintem ez most is egy játékújság. Mondjuk nem csak PC-vel foglalkozik, de hát az úgy van rendjén, hogy virágozzék minden virág. Azonkívül még épp most volt egy levél a kezemben, ahol valaki kiszámolta nekem, hogy az 576 72%-ban PC-s újság. Kéretik tehát nem kisebbségi komplexusban szenvedni. Egyébiránt nem kizárt, hogy a Hónap Bukása visszatér közénk, bár én elméletileg egy szerény kis Horrorshowt terveztem a mintájára. Á.Z., budapesti lakos pedig azt nyilatkozta a címéről, hogy nem adható ki. Sorry.

... Te pedig, tehenészfiú, izé, CoVboy, próbáld meg tartani a színvonalat Zoleeval, és próbálj meg hasábonként legalább egy poént kinyögni, tudom, nem lesz könnyű, de ha nem teszed, akkor nem veszek tőletek több újságot. A k****, most fizettem elő, na mindegy. Vágó Barnabás, Budapest

Fiatal barátom, igen jó ötletet adtál! Ha csak egy hasábba lesz tördelve a levelezés, akkor negyedannyit kell erőlködnöm. Bár ahogy így elnézem, az az egy sem fog menni...

Helló CoVboy! Végre egy régi cimbora a láthatáron. Örülünk, hogy ismét hallunk rólad ebben a z elűzletiesedett világban. Sok sikert az új munkához és az elmebeteg levélírókhoz. **(Hurrá. Épp vonalban van egy...)** Azért döntöttünk az 576 Kbyte mellett, mert PC-n kívül más géptípusokról is írtok. Bár nekünk is van PC-nk, nem is akármilyen: Pentium200, 32MB RAM, 9GB Mikropolice **(Korrekt konfigu. Tetrishez például ideális.)**, de mégis többre értékelünk egy PSX-es Wipeout 2097-et vagy Tekken 2-t. Régi motorosok vagyunk a szakmában, talán veled kezdtük el, és fejlődtünk a korral: Spectrum 48K, VIC-20, +4, 64, 286, Amiga, 486, Amiga 1200, PSX, Pentium, és végül Amiga 4000 felpiszkált 060-as Blizzarddal, ami mellesleg gyorsabban futtatja a Lightwave-et, mint a P200-unk. *"De a PC-k világában élünk"* Így talán hihető, hogy a játékok minőségéről objektíven tudunk nyilatkozni. A hardvertámogatott Edge 3D P200-asunk fele olyan sebességgel sem tudja futtatni mondjuk a Virtua Fightert, mint a negyedannyiba kerülő Sega Saturn. A PC-bez képest a két 32 bites konzol hardvere főnyeremény. Nagyon sajnáljuk, hogy hanyagoljátok az Amigát, hiszen a PC-k világában a '92-es fejlesztésű 32-bites gépek még mindig megállják a helyüket, a Power PC Amigákról nem is beszélve. Reszkess P7 300 MHz! A valódi multitask pedig megfizethetetlen. Levelünkkel csak azoknak szeretnénk irányt mutatni, akik játéktermi minőségű 3D-játékokkal akarnak játszani kis pénzből, és nem igénylik a Windows meg a config.sys babrálgatását. A világuralomra törő PC-s propaganda nem engedi, hogy tudomást vegyünk más géptípusokról. Ha ez megtörténne, sokkan rájönnének (mint mi is!), hogy a P200-as nem is olyan gyors, és nem is olyan jó az ár/teljesítmény viszonya. Akinek pedig nem tetszik, hogy az újság tartalmaz konzolt és igencsak elvétve Amigás programokat is, az még kb. 10-20 újság közül válogathat, ahol találkozhat a P133-as gépet igénylő akadozó programokkal. Úgy gondoljuk, hogy egyetlen komoly helyen sem használnak PC-ket (csak nálunk, de nekünk sajnos szükségünk van rá). Alkalmazás szerint lásd:

videógrafika, raytrace: Amiga+Screaner, Silicon Graphics, Sun

hang, zene: Atari, Amiga+Toccata, Macintosh

játék: 32- és 64-bites konzolok.

Mi marad a PC-k számára? Talán az irodai munka...

Ezen levelünk második tájékoztatására íródott, ezért kérünk tedd be a Csevegő őbe! Reméljük tudod, hogy a Csevegő nem az íróasztalod fiókjában, nem a szemetesben és nem is a WC-ben található! **(Nahát! Pedig mind a három helyen remekül lehet csevegni.)**

Rettegj, mert második számú levelünk már készülőben van. A PC-sek tájékoztatására közöljük, a levél PC-n íródott. **(Hát meg is**



csevegő

lepődtem volna, ha mondjuk Saturnon írod...) Addig is viszlát, búcsúzik a CFC két hű(lye) tagja: Ákos és Fecó, Maximum Overdrive Stúdió, Füzesabony

Tájékoztatásul azért közölném, hogy a fenti tájékon elterülő tájékoztató szerzői kicsit azért eltáj(ék)olták magukat, mert ugyan a listájukkal úgy általában egyetértek, de tegyük hozzá, hogy a helyezetteit elsősorban egy adott célfeladatra fejlesztették ki (gondolom, ezért jelenik meg mostanában olyan kevés szövegszerkesztő meg adatbáziskezelő PSX-re), a PC-t meg pontosan az irodai munkára. Az egy más kérdés, hogy menetközben úgy alakult, hogy kicsit lehet rajta zenélgetni, grafikákkal szórakozni, meg alkalmasint játszani is. Az biztos, hogy egyik kategóriában sem nyerő, de a hibája az erénye is: semmire se jó igazán, de egy kicsit azért mindenre. A babrálgatást meg nem a PC hardverének köszönhetjük, hanem annak a lakberendező terrorcsapatnak, akiket egy kapuról elnevezett szöszi vezet, és azzal vannak elfoglalva, hogy ablakokat nyitnak a világra. Sajnos a 95. próbálkozásukra is csak egy vakablak sikerült, de még mindig nem adták fel. Ha a Win95-öt Chicago munkacímen fejlesztették, javaslok rögtön egy nevet a Win2000-hez is: legyen mondjuk Harlem.

Tisztelt 576, Zolee és immáron CoVboy! Tudom, sokan kívánják halálodat 'Vissza Zolee'-t szlogennel, de én melletted állok, mivel biztos tudta, hogy kinek a kezébe adja az 576 sorsát. Még a Kompjúter Karácsonyon Zolee bátyó megemlített nekem egy CD-mellékletet, méghozzá márciusra. Szeretném megtudni, te hogy látod az elkövetkezendő hónapokat és a CD-melléklet sorsát. Endrédy Tibor, Budapest

Igen, ez is érdekes téma volt ebben a hónapban. Nem tudom, hogy a Zolee mire alapozta azt a márciust, de ha mondott évszámot is (és az 1997. volt), akkor azt csak költői túlzásnak kell venni, lévén enyhén poétikus lélek. Én rutinosabb voltam a "majd lesz"-emmel, mert az határidő kérdésében valamivel nagyobb mozgási szabadságot engedélyez, mint holmi dátumok. Hogy hogyan látom a CD sorsát?

a) kell némi idő, míg normális tartalommal összehozzuk, mert szemetet nem óhajtunk kiadni;

b) van itt a gazdasági ügyeknek egy irányítója, akit nekem még nagyon meg kell győznöm arról, hogy nekünk érdemes ezzel foglalkozni;

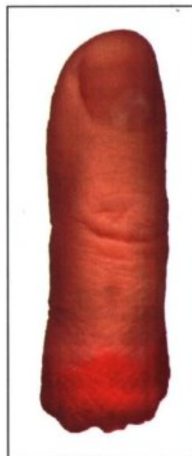
c) ha lesz egyszer egy ilyen '576Mbyte', akkor az biztos, hogy nem mellékletként, hanem önálló kiadványként fog megjelenni.

Nyár előtt semmiképpen nem várható ilyesmi, de a fejleményekről majd egyébként is folyamatosan tájékoztatom a nagyérdeműt, és alkalomadtán nyilván találós kérdéseket is felteszek a tartalmi elvárások ügyében.

Kedves hallgatóink! Kísérleti adásunkat átmeneti időre (úgy kábé egy hónapra) kóros éter- akarom mondani: helyhiány, valamint karbantartási munkálatok miatt megszakítjuk. (Épp itt az ideje, hogy ennyi pötyörészés után valaki a karjában tartson.) Önök Vidám Gézát, a tumor nagykövetét hallották...

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

Különféle játékforgalmazó cégek igen érdekes háziállata a marketinges fióka, aki manapság igen fantáziadús névre hallgat: Public Relations Manager, avagy rövidebben: PR (franciáknál Pierre). Az ő dolgai közé tartozik meggyőzni a különféle újságokat, hogy csodaszépeket írjanak anyacége legfrissebb stuffjáról, továbbá rábírni a nagy- és kiskereskedőket, hogy rendeljenek a cuccból, de bőven. Ez mondjuk a Blizzardnál, Lucasartsnál vagy a Bullfrognál hálás szakma, mert az embernek tulajdonképpen semmi dolga, megy minden magától – egyéb helyeken kicsit cikisebb, mert ha a produkció enyhén – már bocsánat a kifejezésért – sz*r, akkor is produkálni kell valami eladást, legalábbis annyit, hogy legalább a befektetett zsetont (vagy egy részét) visszahozza a projekt. Ilyenkor derül ki, hogy ki a jó manager. Az első szisztéma sajnos hazánkban még nem igazán honos, de én azért a PC Formatban lekövettem. Onnan kiderült, hogy a PR olyan lény, aki drága helyekre viszi kajálni a Főszerkesztő Urat, utána pedig beül vele egy pubba, Guinnesst rendel bőven, végigsimít testhezálló ruháján és szőke hajzuhatagán, elővillantja Playboyba illő combjait, és miközben egy previewCD-t csúsztat zsebedbe, édes csacskaságokat suttog a füledbe. (Ez a cselekménysorozat az XY kromoszómákkal rendelkező PR-ekre vonatkozik, az XX-ek combvillantásait és csacskaságait rendszerint orrbaverés követné, szóval ők más technikát alkalmaznak, amit most nem részletezenék). A PC Formatosok marha mázlisták, mert ez mifelénk nem divat, pedig én éhes is vagyok, nemkülönben szomjas, és egyébként is marhára érdekelnek a szöszik mindenféle csacskaságai. (Mindegy. Talán idővel begyűrűzik hozzánk ez a tendencia is. Azt még kibekkelem, és onnan fényes jövő vár rám.) Ha mindez nem működik, jön a PR kettes számú trükkje: valamilyen frappáns ajándékkal kápráztatja el a t. FU-t. (Főszerkesztő Urat. Ezentúl rövidítésekben fogok társalogni, az biztos menő.) Készpénzt sajnálatos módon nem küldenek, ellenben mindenféle tárgyakkal kedveskednek az embernek. A fantáziahiányos PR pólókat, matricákat meg efféle sablonos marhaságokat küldözget, amit FÚ majd alkalmasint különféle rejtvények formájában átpasszol azoknak, akiket igazán illet (mármint nektek); poénosabb PR pedig valami frappáns, egyedi cuccal próbálja felkelteni a figyelmet egy adott játék iránt. Néhánytól mostanában kicsit megfeküdtem, szóval mindenképpen meg kell, hogy osszam veletek (a képminőségért már előre elnézést kérek, de a tárgyak intenzív 3D-ben léteznek, én viszont csak mezei 2D scannerrel rendelkezem):





Óra: A mai rohanó világban köztudomásúlag igen fontos időmérő eszköz. Erőteljes dizájn jellemzi, aminek citromsárga színe ad különös hangsúlyt. A számlap Time Commando feliratának jelentését ezidáig nem sikerült megfejtenem, miként azt sem, hogy melyik játék repijeként érkezhetett. A képből ugyan nem derül ki, de jár (egy órától ez igen figyelemre méltó teljesítmény). Visszafelé. Rendkívül kancsal, illetve tükörrel rendelkező felhasználónak ideális óra. Tulajdonosa jelenleg Nóra. (Ő az a lány, aki abszolút nem tudja, hogy mikor lesznek Mordály Szombat akármityk a következő számban, ha felhívsz bennünket. Azt viszont rendszerint tudja, hogy mimet és hol hagytam el, így tehát kéretik MK-találós kérdésekkel nem nyaggatni.) Igazából egyébként engem illetne, hogy mindig tudjam, mennyi időm van még lapzártáig.



Ujj: Nem túl ujj, inkább réggi. Jelenleg a Zsolt tulajdonát képezi. Igazából egyébként engem illetne, mert ugyan teljesen real 3D, de alja lapos kiképzésének köszönhetően, a monitorra helyezve vádlón mutathat rám: 'Már megint lekésted a lapzártát!' Egyébként a Ripperrel együtt jött. Ha valaki hasonlót kapott volna, az haladéktalanul jelentkezzen az őr- és emibeteggondozóban.

Bűzbomba: Három darabból álló szet. Illetve háromból állott egykoron, ugyanis ez az én tulajdonomat képezte. Következésképpen már nincs belőle egy darab sem. Teljesen egyetértek a dobozon álló felirattal, miszerint *Il se répand une odeur nauséabonde, qui cependant disparait rapidement.* Én is pont ezt akartam mondani. Nem tudom, hogy melyik játék promója volt, de valami viking csoport csinálhatta. Legalábbis úgy hírlik, 'valami bűzlik Dániában'. Meg ott is, amerre jártam.

Táska: Hát ez kérem az elrettentő példa. Képzeljétek el, hogy a Nóra (leírást lásd fentebb) meg a Zsolt (felírást lásd lentebb) megénekelték az én kis szerény batyumat, ami egy – viszonylag – nagyértékű reklámszatyor. Ebben hordtam vala a dolgaimat, már amelyiket nem felejtettem ott, ahol éppen jártam. Jó, mondjuk a lila-fehér színezés nyomdahiba lehet rajta, lévén egyéniségemhez jobban illik a zöld és a fehér kombináció. Ehhez képest ezt a jól bejáratott jószágot lecseréltették velem egy Blam Machinehead-tatyóra. Blam-ázs! A szerkezet egyébként nem rossz, de sajnos nem tudom bemutatni, mert nem fogja a scanner. (Tudjátok, ilyen műszálas szemét, meg fekete is...) Viszont előtárom a megénekelt szatyorkámat, vagy legalábbis egy preview (vagy inkább: postview) változatát, már amennyit bele tudtam gyűrni a scannerbe – na most csak annyit mondj, hogy te elcserélted volna?!



ÉRKEZÉSI OLDAL

Kénytelen-kelletlen feleleveenítjük ezt a lassan már feledésbe merülő rovatunkat, amiben olyan forró anyagokról adunk hírt, amelyeket még meg sem lehet fogni – vagyis már lapzárta után kaparintottuk kezünkbe őket. (Ha úgy tetszik ez egyébként némi útmutatóként is szolgál következő számunk tartalmát illetően, de felfogható akár a PC-s Hírek folytatásának is.)

Fantasy-rajongók valószínűleg mind a 20 ujjukat megnyalják majd a **DRAGON LORE II.** láttán, amelyben Werner von Wallenrod, a Sárkánylovag szerepében kell megkeresnünk eltűnt sárkányunkat és megvédelmeznünk az Álmok Völgyét a rátörő hordáktól. A Cryo programozói, akiknek a játék első része mellett a Lost Eden és a Dune is a lelkén szárad, több mint 80 órányi játékot és 60 szereplőt ígérnek az igen ízlésesen kivitelezett, full 3D környezetben.

Most kezdenek beérni azok a fejlesztések, amelyeket a Command &Conquer indított útjára. Az első trónkövetelő a **KRUSH, KILLED'N'DESTROY**, amely egyedi módon fantasztikus, Mad Max-szerű környezetbe helyezi a real-time stratégiai játékoktól megszokott játékmenetet.

Szintén a C&C inspirálhatta az Interplay legújabb nagy durranását, a **M.A.X.**-et (Mechanized Assault and Exploration). Mind a grafika, mind pedig a játék logikája is erre a példaképre enged következtetni – azzal a különbséggel, hogy az összeszapások itt körökre osztva zajlanak, nem pedig realtime-ban.

It Sucks! Ez a frappáns angol kifejezés a védjegye az MTV két imbecillis rajzfilmsztárjának, Beavisnek és Buttheadnek. A Virgin egy négy darabból álló budget-gyűjteménnyel "örvendeztette" meg azokat a PC-tulajdonosokat, akiket nem idegesít halálra ez a két tahó. A Little Thingies kis játékok gyűjteménye B&B-vel a főszerepben, a Calling All Dorks egy "szórakoztató" utility, amivel tovább ronthatjuk amúgy sem túl erős lábakon álló Win95-ünket, a Wiener Takes All egy igen elmés kérdezz-felelek játék – és a negyediknek is van címe, de most épp beesett az asztal mögé, és annyit nem ér, hogy lehajoljak mögé...

Szegény Lara Croft és a **TOMB RAIDER** helyhiány miatt kimaradtak ebből a számunkból, de most már biztos, hogy márciusban végigmegyünk rajta. Mármint a játékon.

Alig jelent meg STEEL PANTHERS II., már itt is van hozzá az **SPII CAMPAIGN DISK**, rajta pedig három új campaign és harminc scenario.

Megjött az első scenario disk a Red Alerthez is. Az **ARE YOU READY & ALERT?** 100 új pályát és egy csomó új apróságot tartalmaz a játékhoz '100% non-official'-formában, vagyis nem Westwoodék követték el őket. A következő számunkig azonban minden bizonnyal megjelenik a hivatalos Westwood-kiegészítés is **COUNTERSTRIKE** címen.

A golyóbűvölők két új flippernek örvendezhetnek ebben a hónapban: az egyik a Sierra Windows bázisú 3D ULTRA PINBALL-jának 2. része, **CREEP NIGHT** címmel, a másik pedig egy újabb csepp a 21st Century flippereinek óceánjában, és **SLAM TILT** névre hallgat.

A Doom-klónok megszállottjai sem panaszkodhatnak, hiszen a Virgintől megjött A **THE TERMINATOR SKYNET**, amelyben 8 önálló küldetésben kell megvédenünk a támadóktól a SkyNet-terveket. A szokásos Doom-vágóhíd csini full SVGA-ban, vérmes robotokkal, rettenetes fegyverekkel, továbbá a már szinte elmaradhatatlan multiplayer opcióval, ahol nem fognak bennünket különféle küldetésekkel nyaggatni – egész egyszerűen csak le kell mészárolnunk mindenkit. A lemezen egyébként található még egy SVGA-upgrade a Terminator: Future Shock-hoz is.

Grafikus kalandjáték is jutott erre a hónapra, nevezetesen a **3 SKULLS OF TOLTECS**, akarom mondani: A 3 KOPONYA, hiszen a játék teljes magyar nyelven is kapható. A helyszín az USA Arizona állama, az időpont pedig 1866., a Vadnyugat hőskora. Por, fullasztó hőség, részeg cowboyok – főhősünknek, Fennimore-nak ilyen kellemes kulisszák között kell megtalálnia a három tolték koponyát, ami talán végre gazdaggá teszi. Grafikailag erősen a Discworld II-re emlékeztető interaktív rajzfilm, s mint ilyen, hasábjainkon természetesen várható róla egy szép kis végigjátszás. Külön kellemesség a – majdnem – teljesen magyar nyelvű kommunikáció a játék egészében. Kevésbé kellemes mondjuk az a tény, hogy a magyar verzió tesztelői nem végeztek valami alapos munkát (már amennyiben voltak ilyenek, és egyáltalán végeztek valamit). Enyhén zavaró ugyanis, hogy ha egy szöveg magyar fordítása hosszabbra sikeredett az angol eredetinél, a szöveg vége szépen lemarad. Erre még mondjuk rá lehet fogni, hogy a kaland-feelinget fokozza, már mint ki lehet találni, mi állhatott ott. De ez lenne a legkisebb gond, van ennél egy pár számmal nagyobb, ami szintén a tesztelők értékes munkájára vezethető vissza. Akad egy helyszín indiánéknál, ahol vizitünk alkalmából Norton Commanderünk barátságos és ismerős ablakaiba pottyanunk vissza – azaz a játék szépen elszáll. A magyar kiadó már értesült a dologról és a hibát egy patch lemezzel próbálja orvosolni. Háááát, nem is tudom... Bár nincs kizárva, hogy a magyar kiadó marketing-koncepciójához szervesen hozzátartozik, hogy darabokban adja ki a magyarított verziókat: a Red Alertnél például a CD megjelenéséhez képest két héttel később adtak kézikönyvet (a viszonteladóik meg kínosan mosolyogva postázgathatták azoknak a vevőiknek, akik enélkül is hajlandóak voltak megvásárolni); most akkor majd mindenki kap egy teljesen free patch-lemezt, mintegy extra bonusként és esetleg játszhat a játékkal, amit kifizetett. Nem csodálnám, ha a cég viszonteladóinak dolgozói átmenetileg felvennék a Patch Shop Boys nevet. Érdeklődve várom, hogy a következő magyarított produkciónál miféle újdonsággal rukkol elő a jeles kiadó – az ilyen ígéretes próbálkozások mindig magukra vonják a figyelmemet.

CoVboy



Kedvezményes előfizetési akciónk továbbra is érvényes, előfizetési díjaink:

negyed évre: 850,–
fél évre: 1.650,–
egy évre: 3.200,–

Megrendeléseiteket pontos cím, név és időtartam megjelölésével várjuk az újság címére (1389 Budapest, Pf. 132). Természetesen az eddig kiadott klubkártyák továbbra is érvényesek.

APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KíNÁL

Amiga számítógép nyomtatóval és kiegészítőkkel eladó. Külön is! Tel.: 290-8480

EGYÉB KíNÁL

Eladó Sony PSX + joypad + 1 demo CD + 2 CD 60.000Ft-ért. Cím: Kádár Zoltán 1113 Budapest, Bartók Béla u. 92-94. ALP, V/38. Tel.: 162-19-72

Eladó egy SEGA MD2 + 9 játék + Menancer + 3 joy (egy 6 gombos). Ár: 55.000Ft. Érdeklődni du. 14-től. Cím: Balogi István Tiszafüred, Vajgyár út 6. Tel.: 06/59 /353-920

Nagyon sürgősen eladó SNES-re Justice League, SF2T, Toy Story, NBA LIVE '96, NHL '96. Érdeklődni lehet: 226-28-43

Olcsón eladó egy új Saturn + 1 pad + demo CD + RF kábel és külön eladó A Guardian Heroes (egyben is!) Továbbá eladó MD-ra két kazi. Érd.: 46/861911 (17 óra után!)

Eladó egy SMD + 2 joy (egy 6 gombos) + MK2 + Sonic1,3. kb.:30.000Ft-ért. Alkudni lehet! Tel.: 06/85/353-146. Cím: Reőthy Balázs 8630 Balatonboglár, Erzsébet u. 90.

Eladó SEGA Game Gear 2 játékkal (Columns, MK) + adapter 12E Ft-ért. Érd.: Lázár Endre Szolnok, Pollach M. út 20. Tel.: 06 56/428-191

Eladó SEGA MD játékok: NHL '97, NHL '96, NBA 96 és Nintendora Four Players Tennis. Tel.: 06 87/438-820 (16-18 óra között)

Eladó egy japán rendszerű SEGA Saturn 2 programmal (Virtua Fighter Remix, Daytona USA). Tel.: 113-95-70

Újszerű állapotban lévő SEGA Saturn szintén megkímélt állapotú játékokkal eladó. Alapgép: 40.000.-Ft. MPEG modul (Video CD-k lejátszásához) + demo CD: 25.000.-Ft. Panzer Dragoon, Daytona USA, Sega Rally: 7.000Ft/db, Virtua Cop + fénypisztoly: 10.000Ft. Tel.: 326-61-37

Eladó SNES + 2 joy 16.000Ft, továbbá SFX converter 2500Ft, SF2T (USA), Flashback,Dragon, Int. Sup. Star Soccer 6000Ft/db, Doom 8000Ft. 06-99-382-899 (19 óra után, Zsolt)

PSX programjaimat eladnám vagy elcserélném: FIFA 96, Total NBA 96, Fade to Black, Impakt Racing, Hardcore 4x4, Mortal Kombat Trilogy, Shockwave Assault. Tel.: 256-68-02

Apróhirdetési díjaink 1996. december 1-től az alábbiak szerint megváltoztak:

Magánszemélyeknek:
20 szóig 500,– Ft (áfával) minden további szó 20,– Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)

Közületeknek:
20 szóig 1000,– Ft (áfával) minden további szó 40,– Ft

Kérjük a hirdetés szövegét nyomtatott nagybetűvel írják. A régi apróhirdetési szelvények a továbbiakban nem érvényesek.

A feje tetejére állítjuk a világot
Nagy Közvéleménykutató Hadjárat

Dear Olvasó! Az lenne a tiszteletteljes kérésem, hogy ugyan adj már választ pár talányos kérdésemre ízléseddel kapcsolatban. Nagy segítséget nyújtana nekünk a munkánkban, ha a kitöltött kérdőívet március 20-ig visszapasszolnád a szerkesztőség címére. Előre is kösz a segítséget.
(Egyébként már most gratulálok minden győztesnek, aki az összes rubrikát besatírozza, illetve az összes kérdésre az utolsó választ tartja megfelelőnek. Közöttük nagyszámú, kitöltetlen kérdőívet fogok kisorsolni.)

1. Mennyi idős vagy?
❑ 14 év alatti
❑ 14-21 között
❑ 21 felett
❑ nagyon

2. Milyen gép(ek) van(nak) hatótávolságban otthon/ az iskolában/munkahelyeden?
❑ PC 386/486
❑ PC Pentium
❑ valamilyen konzol (PSX, SAT, N64)
❑ egyéb (Amiga, 64, stb.)
❑ mosógép

3. Mióta olvasod az 576 KByte-ot?
❑ több mint 5 éve
❑ 2-5 éve
❑ 1-2 éve
❑ csak az utóbbi időben
❑ én a Bravot olvasom, ez az újság a bátyámé

4. Hogy jutsz hozzá az újsághoz?
❑ előfizetem
❑ újságosnál vásárolom
❑ utánvéttel
❑ kölcsönkérem a haveroktól
❑ lopom a nyomdából

5. Mi a véleményed az újság áráról?
❑ megfelel, de ha több lenne, akkor is megvenném
❑ megfelel, de ha több lenne, akkor is megvenném
❑ megfelel, de ha több lenne, akkor is megvenném
❑ költői kérdésekre nem válaszolok

6. Mi a véleményed az újság jelenlegi designjáról?
❑ megfelelő
❑ jobb lenne, ha nem lenne színes a háttér
❑ nem tetszik, a következőt javasolnám:
....
....
❑ mi az a design?

7. Mi a véleményed a mostani szám kép/szöveg arányáról?
❑ megfelelő
❑ túl sok a kép, több szöveget szeretnék
❑ túl sok a szöveg, több képet szeretnék
❑ túl kicsik a képek
❑ túl kicsi a szöveg
❑ se kép, se hang

8. Mi a véleményed a cikkek tartalmáról?
❑ megfelelő: ismertetőket várok a játékokról, összetettebb kalandjátékokról néha jöhet egy végigjátszás
❑ jó lenne, ha minél több végigjátszás lenne, még akkor is, ha ez a cikkek számának csökkenését eredményezi
❑ jó lenne, ha a bonyolultabb játékokhoz kezelési útmutató is lenne
❑ milyen cikkek tartalmáról?

9. Oldalszámnövelés esetén elfogadnál-e 15% körüli áremelést?
❑ igen
❑ nem

10. Van-e modemed/Internet hozzáférésed?
❑ van, és egész nap a hálón lógok
❑ nincs
❑ van, és anyámat Modemi Moore-nak hívják

11. Egyéb javaslat/észrevétel az újsággal kapcsolatban:
....
....
....

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

ELFOGYOTT
90/1
CARRIER COMMAND
IRON LORD
SPACE QUEST II

90/2
BUDOKAN
F29 RETALIATOR
FUTURE WARS

90/3
CASTLE MASTER
MIDWINTER
VENDETTA

90/4
BLOOD MONEY
INDIANA JONES III
TUSKER

90/5
LOGO
RINGS OF MEDUSA
UNREAL

90/6
FULL METAL PLANET
OPERATION STEALTH
ROCKET RANGER

90/7
DAMOCLES
PRINCE OF PERSIA
WINGS

ELFOGYOTT
91/1
CADAVER
SHADOW OF BEAST II
SUPREMACY

91/2
CODEMAN ICEMAN
DIZZY IV
INDIANAPOLIS 500

91/3
ELVIRA
NARCO POLICE
PARADROID 90

91/4
BATTLE COMMAND
DRAGONS LAIR II
LEMMINGS

ELFOGYOTT
91/5
LAST NINJA III
NIGHT SHIFT
TURRICAN II

91/6
CHUCK ROCK
ESCAPE FROM
COLDITZ WIZARDRY

ELFOGYOTT
91/7-8
ARMOUR GEDDON
GEM X
RAILROAD TYCOON

ELFOGYOTT
91/9
DEATH K. OF KRYN
DEUTEROS
F15 II

91/10
ELF
SPEEDBALL 2
THUNDERHAWK

ELFOGYOTT
91/11
BATTLE ISLE
ROD LAND
SILENT SERVICE II

ELFOGYOTT
91/12
CRUISE FOR CORPSE
HEAD OVER HILLS
UTOPIA

ELFOGYOTT
92/1
EXILE
JAMES POND II
MOONFALL

ELFOGYOTT
92/2
ANOTHER WORLD
CELTIC LEGENDS
RED BARON

ELFOGYOTT
92/3
FORMULA 1GP
LARRY 5
POPULOUS 2

ELFOGYOTT
92/4
BIRDS OF PREY
BLACK CRYPT
PINBALL DREAMS

92/5
MERCENARY 3
POOLS OF DARKNESS
SPECIAL FORCES

ELFOGYOTT
92/6
EPIC
EYE OF BEHOLDER II
SOUL CRYSTAL

ELFOGYOTT
92/7-8
CREATURES 2
DUNE
MONKEY ISLAND 2

92/9
HOOK
LURE OF TEMPRESS
SPACE QUEST IV

92/10
DARKSEED
PREMIERE
SIM EARTH

92/11
A TRAIN
SHADOW OF BEAST III
SWORD OF HONOUR

92/12
ATAC
PERFECT GENERAL
SILLY PUTTY

ELFOGYOTT
93/1
GOBLINS 2
HUMANS
WIZARDRY 7

ELFOGYOTT
93/2
COMANCHE
FLASHBACK
STREET FIGHTER 2

ELFOGYOTT
93/3
DRAGON S LAIR III
DUNE 2
SLEEPWALKER

ELFOGYOTT
93/4
COBRA MISSION
ECO QUEST
X WING

ELFOGYOTT
93/5
CHUCK ROCK II
DESERT STRIKE
SUPERFROG

ELFOGYOTT
93/6
JORDAN IN FLIGHT
LEGACY
STRIKE COMMANDER

ELFOGYOTT
93/7-8
LOST VIKINGS
SPACEHULK
SYNDICATE

ELFOGYOTT
93/9
FIELDS OF GLORY
ISHAR II
LANDS OF LORE

ELFOGYOTT
93/10
DARK HALF
ONE STEP BEYOND
WARLORDS II

ELFOGYOTT
93/11
COMBAT AIR PATROL
PRIVATEER
SEAL TEAM

ELFOGYOTT
93/12
NHL HOCKEY
SHADOW CASTER
SIMON THE SORCERER

ELFOGYOTT
94/1
LARRY 6
MORTAL KOMBAT
SETTLERS

ELFOGYOTT
94/2
ALONE IN THE DARK 2
DOOM
TFX

ELFOGYOTT
94/3
HEIMDALL 2
SIM CITY 2000
SKIDMARKS

94/4
ARCHON ULTRA
DRAGONSPHERE
F14 FLEET DEFENDER

94/5
BENEATH A STEEL SKY
HORDE
UFO

94/6
MPOSSIBLE MISSION 2025
SABRE TEAM
WRATH OF THE DEMON

94/7-8
AL QUADIM
K240
OVERLORD

ELFOGYOTT
94/9
OUTPOST
THEME PARK
TIE FIGHTER

94/10
COLONIZATION
DELTA V
DOOM

94/11
ARMOURED FIST
DREAMWEB
MASTER OF MAGIC

94/12
ECSTATICA
INFERNO
NASCAR

95/1
LITTLE BIG ADVENTURE
POWER DRIVE
WARCRAFT

95/2
DESCENT
MAGIC CARPET
WING COMMANDER 3

95/3
ALONE IN THE DARK 3
HOKUM KA 50
NEWCOMER

95/4
DARK FORCES
LOST EDEN
US NAVY FIGHTERS

95/5
DISCWORLD
SKIDMARKS 2
UFO 2

95/6
FULL THROTTLE
MICRO MACHINES 2
RISE OF TRIAD

95/7-8
JAGGED ALLIANCE
METAL MARINES
VIRTUAL POOL

95/9
DUNGEON MASTER 2
MECHWARRIOR 2
PANZER GENERAL

95/10
SCOMMAND & CONQUER
FADE TO BLACK
NEED FOR SPEED

95/11
CEASAR 2
FIFA 96
SCREAMER

95/12
MORTAL KOMBAT 3
STONEKEEP
WORMS

96/1
INDYCAR 2
REBEL ASSAULT 2
THE DIG

96/2
DONKEY KONG
COUNTRY 2
EARTHWORM JIMHEXEN

96/3
SEA LEGENDS
TOUCHE
WING COMMANDER 4

96/4
BIG RED RACING
DUKE NUKEM 3D
RAYMAN

96/5
CYBERIA 2
EF 2000
STORM

96/6
BAD MOJO
MEGARACE 2
SETTLERS 2

96/7-8
AH64D LONGBOW
ECCO THE DOLPHIN
QUAKE

96/9
AFTERLIFE
BERMUDA SYNDROMA
RESIDENT EVIL



96/10
BROKEN SWORD
SCREAMER 2
TOMB RAIDER

96/11
FIFA 97
HARDLINE
TEKKEN 2

96/12
DESTRUCTION DERBY 2
PRIVATEER 2
VIRTUA FIGHTER

97/1
DISCWORLD 2
LARRY 7
TOONSTRUCK

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért.

Legújabb akciónk:

az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-		
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-		
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-		
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

PC CD ROM

JÁTÉKOK

100 ARCADE ACTION	1999	BIG RED RACING	3999
100 CLASSIC ACTION	1999	BIRDS OF PREY	3999
100 FIGHTING ACTION	1999	BLACK KNIGHT	3999
100 RACING ACTION	1999	BLAKE STONE	2999
100 SPORTS ACTION	1999	BLOOD & MAGIC	10999
1000 GAMES ENCYC.	2999	BLOODNET	3999
11TH HOUR	4999	BLOODWING	3999
1942 PACIFIC AIR WAR G.	3999	BUG	9999
1944 ACROS THE RHINE	3999	BUREAU 13	3999
3D ULTRA PINBALL	5999	BUZZ ALDRIN RACE	3999
7TH GUEST	HIVJ	C&C WARCRAFT II TOOL	4999
ABC W.WORLD OF A.	10999	+CADILLACS DINOSAURS	4999
ABSOLUTE PINBALL	9999	CANNON FODDER 2	2999
ABUSE	9999	CAPTAIN QUASAR	9999
ACES OVER EUROPE	2999	CAR & DRIVER	2999
ACTUA SOCCER	3999	CENTRAL INTELIGENCE	3999
ADV. CIVILIZATION	4999	CHAOS CONTROL	3999
ADV. OF BATMAN & ROBIN	2999	CHRONICLES OF THE S.	4999
AFTERSHOCK	HIVJ	CHRONOMASTER	4999
AFTERLIFE	4999	CIVIL WAR	9999
AH64D KOREA MISSION DISK	7999	CIVILIZATION	3999
AH64D LONGBOW	12999	CIVILIZATION II	11999
AIRBORNE RANGER	1999	CIVILIZATION II COLLECTOR	14999
AL UNSER JR ARC. RACE	2999	CLANDESTINY	11999
ALBION	9999	COLONIZATION	3999
ALEX D. PRO HOCKEY	3999	COLOSSUS CHESS X	3999
ALIEN INCIDENT	3999	COMANCHE 2.0 CLASSIC	4999
ARCADE AMERICA	4999	COMBAT CLASSICS 3	4999
ARCADE EXPLOSION	1999	COMMAND & CONQUER	9999
ARCADE FRUIT MACHINE	1999	COMMANDER BLOOD	3999
ARCHIBALD	5999	COMPL.DAVIS C. TENNIS	9999
ARCHIMEDIAN DINASTY	11999	COMPLETTE ONSIDE SOCCER	6999
ARMORED FIST CLASSIC	3999	CONQUERROR AD 1086	5999
ASSAULT RIGS	4999	CONQUEST OF NEW W. DELUXE	9999
ATF	11999	CREATURE SHOCK	3999
BARBIE FASHION DESIGNER	HIVJ	CREATURES	9999
BEDLAM	4999	CRUSADER NO REGRET	9999
BENEATH A STEEL SKY	3999	CYBER MAGE	4999
BEST 3D GAMES	2999	CYBER SPEED	4999
BEST GAMES OF 95	2999	CYBERIA	4999

D	3999	FORMULA 1 GP 2	9999
D1000	3999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
DARK FORCES	4999	FRANKENSTEIN	1999
DARKER	3999	FREDDY PHARKAS	3999
DAWN PATROL	3999	FRONT LINES	4999
DAY OF TENTACLE	3999	FULL THROTTLE	4999
DAYTONA	9999	FUN PACK	2999
DEATH RALLY	HIVJ	FUN PACK 2	2999
DESTRUCTION DERBY	4999	FUN PACK 3	2999
DESTRUCTION DERBY 2	11999	FX FIGHTER	4999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		GENEWARS	11999
DIABLO	11999	GOBLINS 1 & 2	2999
DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999	GRAND PRIX MANAGER	3999
DOWN IN THE DUMPS	11999	GRAND PRIX MANAGER 2 C.E.	12999
DRAGONHEART	10999	GREATEST HITS 94-95	1580
DREAMWEB	3999	GUILTY	3999
DUNE	2999	HAND OF FATE	4999
DUNGEON MASTER II	3999	HELLFIRE ZONE	3999
DUST	3999	HERETIC SHADOW O. S. R.	4999
EARTH SIEGE	3999	HEROES OF THE 357TH	2999
ECSTATICA	4999	HEROES OF M&M 2	HIVJ
EF2000 EVOLUTION	11999	HI OCTANE	3999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		HOOK+LEGEND OF KYR.	4999
EF2000 TACTCOM	5999	HUNTER HUNTED	HIVJ
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		INCA	4999
EIGHT BALL DELUXE	2999	INDIANAPOLIS 500	2999
ELF	1999	INFERNO	3999
EMPIRE SOCCER	1999	INTERNATIONAL ATHLETICS	1999
ERASER TURNABOUT	11999	INTERNATIONAL SOCCER	1999
EVOLUTION CIV. II DATA	4999	INTERNATIONAL TENNIS	1999
EXTRACTORS	3999	IRON ASSAULT	3999
EXTREME RISE OF TRIAD	3999	JACK THE RIPPER	3999
F117A	2999	JAGGED ALIANCE	7999
F14 FLEET DEF. + SCEN.	3999	JAZZ JACK RABBIT	4999
F15 STRIKE EAGLE III	3999	JIMMY WHITE SNOOKER	3999
F22 LIGHTNING 2	11999	JOHNNY BAZOOKATONE	3999
FADE TO BLACK	9999	JOURNEYMAN PROJECT	3999
FAST ATTACK	9999	JUNGLE BOOK	8999
FIELDS OF GLORY	3999	JUNGLE STRIKE	6999
FIFA SOCCER CLASSIC	3999	KID S KIT 4-7	9999
FIRE FIGHT	9999	KINGS QUEST VI	4999
FLASHBACK	3999	+LABYRINTH OF TIME	3999
FLYING CORPS	HIVJ	LANDS OF LORE	4999
FOOTBAL LIMITED	9999	LAST DINASTY	3999
FOOTBALL GLORY	2999	LAURA BOW 2	2999
FORMULA 1 GP	3999	LEGEND OF KYRANDIA	3999

LEMMINGS 3D	4999	PINBALL 2000	2999
LINKS 386	3999	PINBALL CONSTRUCTION KIT	10999
LITTIL DIVIL	3999	PIRATES GOLD	3999
LITTLE BIG ADV. CLASSIC	3999	POWER CHESS	10999
LODERUNNER	3999	POWER CORRUPPTION & LIES	6999
LORDS OF MIDNIGHT	5999	POWER DRIVE	6999
LORDS OF THE REALMS 2	12999	PREMIER MANAGER 3 DELUXE	4999
LOST EDEN	3999	PRIVATEER	3999
LOST FILES OF S.HOLMES	3999	PRIVATEER 2 DARKENING	12999
LOTUS 3	1999	PRO PINBALL - THE WEB	7999
MAGIC CARPET	3999	PSYCHIC DETECTIVE	3999
MAGIC CARPET 2	9999	PSYCHO PINBALL	3999
MAGIC CARPET DATA	4999	PUSH OVER	1999
MANIAC SPORTS	3999	PYROTECHNICA	3999
MANIC KARTS	3999	RAILROAD TYCOON DELUXE	3999
MASTER OF ORION II	11999	REBEL ASSAULT	4999
MAX	11999	REBEL ASSAULT 2	HIVJ
MAXIMUM ROAD RACE	3999	REPÜLŐ KASTÉLY	7499
MEGAPAK 6	9999	RESURRECTION - R.O.ROBOTS 2	4999
MICROCOSM	4999	RETRIBUTION	3999
MONKEY ISLAND 1&2	4999	RETURN FIRE	9999
MORTAL COIL	3999	RIDDLE OF MASTER LU	4999
MUPPETS INSIDE	7999	RISE & RULE OF ANC.EMP.	5999
NASCAR	3999	RISE OF ROBOTS	7999
NASCAR 2	10999	RISE OF TRIAD	3999
NASCAR + TRACK PACK	3999	ROAD WARRIORS	2999
NASCAR TRACK PACK	4999	ROLLING STONES VODOO LONG.	3999
NATO FIGHTERS	5999	SAM & MAX	3999
NAVY STRIKE	4999	SCREAMER 2	9999
NBA LIVE 96	6999	SEA LEGENDS	9999
NBA LIVE 97	12999	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	11999
NEED FOR SPEED SPEC.ED.	11999	SENSIBLE GOLF	3999
NHL 97 HOCKEY	10999	SETTLERS 2	9999
NIGEL MANSELL W.CH.	1999	SHADOW CASTER	3999
NOCTROPOLIS	3999	SHANNARA	3999
NOMAD	2999	SHAREWARE PACK	5999
NORMALITY	4999	SHELL SHOCK	9999
NOVASTORM	3999	SHERLOCK H. ROSE TATO	11999
OFFENSIVE	4999	SHIVERS	3999
OLYMPIC GAMES	3999	SHOCK WAVE ASSAULT	3999
OLYMPIC SOCCER 96	3999	SILENT HUNTER	9999
OVERLORD	3999	SILENT STEEL	3999
PANDORA DIRECTIVE	11999	SILVERLOAD	3999
PANZER DRAGOON	11999	SIM CITY	3999
PATRICIAN	3999	SLEEPWALKER	1999
PBA BOWLING	3999	SLIPSTREAM 5000	3999

SPACE HULK	2999	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
SPECTRE VR	3999	TRACK ATTACK	3999
SPEED HASTE	4999	TRANSPORT TYCOON DELUXE	3999
SPELLCASTING PARTY PAK	3999	TUNNEL B1	9999
SPQR	HIVJ	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
STAR BALL	3999	UFO ENEMY UNKNOWN	3999
STAR CONTROL 3	11999	ULTIMATE SOCCER ENC.	4999
STAR CRUSADER	3999	UNDER A KILLING MOON	3999
STAR GENERAL	11999	UNIVERSE	4999
STAR WARS TRILOGY	4999	US MARINE FIGHTERS	5999
STARLORD	3999	US NAVY FIGHTERS CLASSIC	4999
STEEL PANTHERS II	9999	US NAVY FIGHTERS '97	12999
STONEKEEP	5999	VIRTUA COP	9999
STORM	4999	VIRTUA FIGHTER	9999
STREET FIGHTER 2	3999	VIRTUAL KARTS	3999
STRIFE	10999	VIRTUAL SNOOKER	9999
STRIKE COMMANDER	3999	VOLFIED & PIPE MANIA	1999
SUBWAR 2050 +SCEN.	4999	VOYEUR	3999
SUMMER GAMES SEX	4999	WAGES OF WAR	9999
SUPER CARS INT.	2999	WAR COLLEGE	9999
SUPER KARTS	3999	WAR COMMAND EXPLOSION	1999
SUPER S.F. 2 TURBO	4999	WARCRAFT	4999
SUPER STREET FIGHTER 2	4999	WARCRAFT 2 DELUXE	13999
SYNDICATE PLUS CLASSIC	3999	WARWIND	11999
SYNDICATE WARS	4999	WING COMMANDER	2999
TEAM F1	10999	WING COMMANDER III	4999
TERMINAL VELOCITY	3999	WING COMMANDER IV	9999
TERMINATOR SKYNET	HIVJ	(MAGYAR LEIRÁSSAL)	
TFX	3999	WINGS OF GLORY	5999
THEME PARK	3999	WIPEOUT	4999
THEXDER	3999	WITCHAVEN	3999
THIS MEANS WAR	3999	WITCHAWEN II	3999
THOMAS THE TANK ENGINE	3999	WIZKID	1999
THUNDER HAWK 2	3999	WORMS	4999
THUNDER HAWK 2	7999	WORMS UNITED	7999
TIE FIGHTERS COLLECTOR	4999	WRATH OF GODS	3999
TILT	3999	X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999
TIME COMMANDO	9999	X MEN CARTOON MAKER	3999
TIME GATE	5999	X WING COLLECTORS	4999
(MAGYAR LEIRÁSSAL)		X WING COLLECTORS	9999
TOMB RAIDER	10999	XANTH	3999
TORINS PASSAGE	3999	Z	4999
TOSHINDEN	10999	ZEPPELIN	3999
TOUCHE ADV.OF 5TH M.	9999	ZONE RAIDERS	3999

1+5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999	GRAND PRIX CIRCUIT	1999
BLUES BROTHERS	1999	INT.ATHLETICS	1999
BOMBUZAL	1999	PREDATOR 2	1999
DELUX STRIP POKER	1999		

1+50 JÁTÉK

F15 STRIKE EAGLE	3999	M1 TANK PLATOON	3999
F19 STEALTH FIGHTER	3999	SPECIAL FORCES	3999
GUNSHIP	3999	SUPER TETRIS	3999
KNIGHTS OF SKY	3999		

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

1996 szeptembertől új konstrukcióval várjuk minden korábbi és új viszonteladóinkat. Feltételeink (csak PC CD-ROM játékokra):

1. Első vásárlás min. nettó 100,000.- Ft (a 20% kedvezmény már erre is vonatkozik).
2. Továbbiakban bármekkora vásárlás esetén is már 20% kedvezményt adunk árainkból.
3. Nagyobb vásárlás esetén áraink további megbeszélés tárgyát képezik.

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

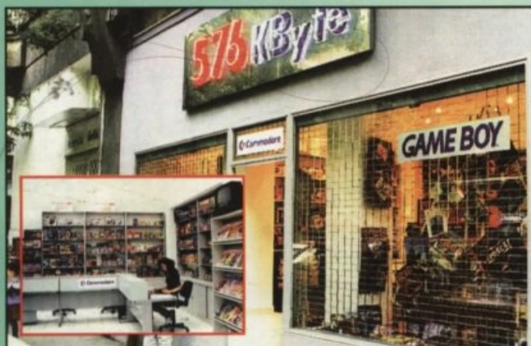
ALL DOGS GO TO H.	1999	PATRICIAN	4999
ANC. ART OF WAR IN SKIES	4999	PATRIOT	4999
BATTLE ISLE DATA	3999	PEPPER S ADVENTURE	2999
BREAKTHRU	3999	PINBALL DREAMS 2	3999
COMANCHE	7999	PIZZA TYCOON	4999
CRUISE FOR A CORPSE	2499	PYROTECHNICA	3499
CYBER RACE	3999	REALMS	2999
DAEMONSGATE	3999	RETRIBUTION	3999
DARKER	6999	RETURN OF THE PHANTOM	5999
DARKSEED	4999	REX NEBULAR	4999
DESCENT	3999	RINGWORLD	3999
DREAMWEB	2999	SENSIBLE GOLF	7999
DUKE NUKEM 2	2999	SHADOW LANDS	2999
EL FISH	3999	SPECTRE VR	5999
EYE OF BEHOLDER 2	2999	STAR CONTROLL II	4999
F14 FLEET DEF. SCENARIO	3999	STAR CRUSADER	5999
FLIGHT SIM TOOLKIT	2999	STARLORD	3999
FLUX	2999	SUMMER CHALLENGE	2999
FREE DC	4499	TEST DRIVE 2	2999
GUILTY	3999	THE CYCLES	2999
GUNSHIP 2000	4999	TIE FIGHTER DEF OF EMPIRE	3999
HAND OF FATE -KYR.2	3999	TRANSPORT TYCOON W.E.	3999
INDIANA JONES DESKT.ADV.	2999	ULTIMA 7	3999
INFERNO	5999	UNIVERSE	3999
JAGGED ALIANCE	6999	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	2999
MIDWINTER II	2499	X WING IMPERIAL PURSUIT	3999
PACIFIC ISLAND	3499	ZEPPELIN	3999

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151







Új boltunk nyílt a Pólus Centerben!





AKCIÓS SZELVÉNY

PC CD-ROM akciónk (ld. a túloldalon a pirossal jelölt tételeket) csak e szelvény bemutatásával érvényes. Vásárláskor hozd magaddal, vagy küldd el megrendeléseddel.

Akciónk '97 március 15-ig érvényes!